ÇOK ÖZEL CALL OF DUTY 4 MULTIPLAYER TAKTİK REHBERİ

8 GB DVD

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

MART 2008/03 | 6.50 YTL (KDV Dahil) | SAYI: 05 | ISSN: 1307-8933

LORD OF THE RINGS ONLINE DVD'DE!
BİR HAFTA BOYU SINIRSIZCA OYNAYIN!



CRACK SAVAŞLARI

Oyunlar Nasıl Kırılıyor, Crack Grupları Nasıl Çalışıyor?

DEVIL MAY CRY 4
BURNOUT PARADISE

PlayStation 3'te Yılın İlk Bombaları

EN İYİ 25 MOD

Yeni Oyuna Para Vermeden Yeni Oyun Sahibi Olun!

DİKKAT! KOMUTAN GÖRÜNDÜ!

RED ALERT 3

K.K.T.C. 7.50 YTL. (KDV DAHİL)

↗ BİR TÜRK'ÜN EA'DE İŞE GİRME MACERASI ↗ OGZ DÖVÜŞ KULÜBÜ
↗ ANİME SAYFALARI ↗ RAGNAROK ONLINE 2 ↗ TUROK ↗ THE CLUB
↗ NO MORE HEROES ↗ SINS OF A SOLAR EMPIRE ↗ MIRROR'S EDGE


8ms MPRT
92% color gamut
senseye+game
PERFECT MOTION
HDMI
2ms GTG
Contrast 1000:1
AMA
Advenced Motion Accelerator
Gerçek Renk En Hızlı Teknoloji
BenQ X Serisi LCD Monitör
Bildiğiniz tüm Tepki Süresi (ms) değerlerini BenQ MPRT teknolojisiyle tekrar gözden geçirin
BenQ X2200W'nun %92 Renk Gamutu sayesinde gerçek renklerle tanışacaksınız .
BenQ
Enjoyment Matters
BenQXserisi.com



WORLD OF WARCRAFT
TRADING CARD GAME
POSTER KOLEKSİYONU ÇIKTI!
YENİ
Yıl 1 Sayı 1 Ocak 2008 - 9.90 YTL (KKTC Fiyatı 11.50 YTL) %100 RESMİ
PANINI SUNAR
WORLD OF WARCRAFT
TRADING CARD GAME
POSTER KOLEKSİYONU
10 FANTASTİK POSTER
4 TANESİ XXL BOYUTTA
4 TANESİ XXL BOYUTTA
10 FANTASTİK POSTER
XXL
XXL
XXL
XXL
SADECE 9.90 YTL
ŞUBAT AYINDAN İTİBAREN
TÜM BAYİ VE SÜPERMARKETLERDE!
PANINI
www.paniniturkiye.com



EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

BU ARTİSTİK DÜŞÜŞ

Ne de güzeldir atasözlerimiz!.. Kulağa en saçma gelenlerinin dahi, yeri geldiğinde, ne kadar doğru söylendiğini anlarsınız. Yine böyle güzel bir deyişimiz vardır: "Züğürtleyen Yahudi eski defterleri karıştırır" diye. Oyun yapımcıları da tam olarak bunu yapıyor. 2007'de yepyeni oyunlar bezemişti ortalığı. 2008 ise tam anlamıyla "geri dönüş yapanların" yılı olacak gibi görünüyor. Oynanmayı bekleyen bomba oyunlara şöyle bir bakar mısınız? Starcraft 2, Fallout 3, Red Alert 3 (ilk olarak ve sadece Oyungezer'de, aah ah :), Duke Nukem Forever, Bionic Commando, Street Fighter 4. Her an resmi olarak açıklanmasını beklediğimiz Sims 3, Max Payne 3… Hepsi de klasik, hepsi de muhteşem oyunlar. Günümüzün teknolojisiyle baştan yaratılmakla kalmıyor, aynı zamanda oyuncuların modern oyunlardan beklentilerine göre yeniden şekillendiriliyorlar da. Eğer böyle giderse 2008 yılı, 1998'in bir tekrarı olacak gibi (bizce oyun dünyasının en iyi yılıdır). Ve bu güzel yılı hep birlikte yaşayacağız.

Lafı züğürtlemekten açmışken, gördüğünüz gibi bu ay, maalesef fiyatımızda ufak bir artış yapmak zorunda kaldık. Çünkü daha bismillah demeden, ilk sayımızdan bugüne kağıt ve baskı maliyetlerimizde %13'lük bir artış yaşadık (enflasyon oranlarının okunan şeylere göre belirlenmediğini öğrendik). Maliyetleri kısmak adına kağıt ve baskı kalitesinden ödün vermek veya tirajı düşürüp Oyungezer'i daha zor bulmanıza sebep olmak istemedik. Çünkü Türk oyun dergileri arasında en fazla sayfa sayısına ve en dolu içeriğe biz sahibiz ve bu şekilde kalmaya devam edeceğiz. İçerik zenginliğimizden vazgeçmeyeceğiz.

Gelecek aya kadar, kendinize iyi bakın. Ve arada sırada oyunların başından kalkıp, dışarı çıkıp dolaşmayı ihmal etmeyin. Hava süper!

Sinan Akkol


Your potential. Our passion.®
Microsoft®
İlk vuran sen ol!



içindekiler

360drc





PC İNCELEME

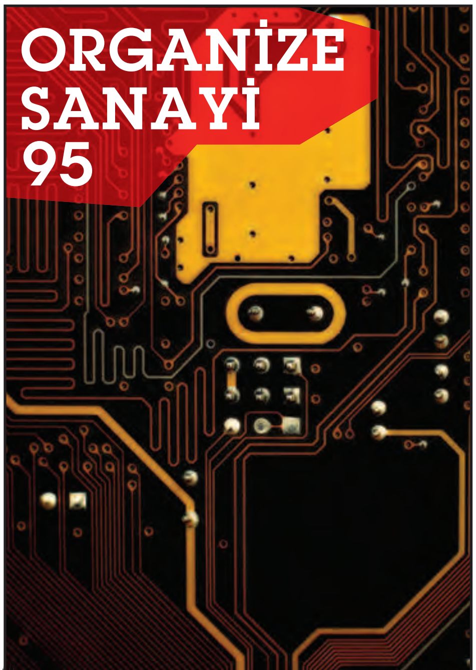




KONSOL İNCELEME



ORGANİZE SANAYİ 95



bakmadan geçmeyin







DOSYA

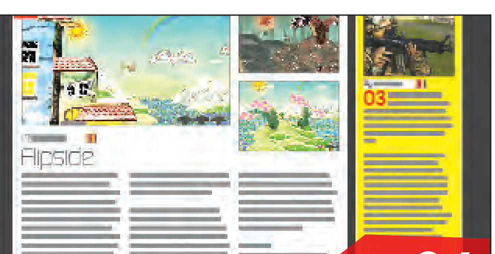


EKRAN DIŞI



DOSYA





oyun indeksi

OGZ_DVD

KOTALI KULLANICININ EN BÜYÜK DOSTU



DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım.
Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğine şaşıracaksınız.

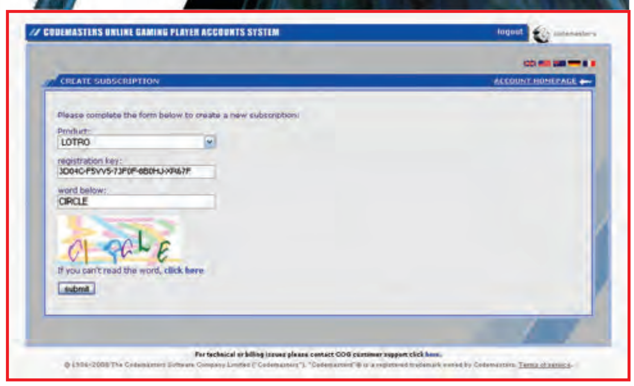


DENEME SÜRÜMÜ

The Lord of the Rings Online

– Evlat, acaba şu eski yüzüğüme yedi günlüğüne göz kulak olur musun?
– Çok isterdim Bilbo Amca ama ben de elf hunter kasıyorum.

LotRO oynamak için Tek Yüzük'ü terketmek pek de iyi bir fikir olmayabilir. Özellikle de Üçüncü Çağ'da bir hobbit deliğinde yaşıyorsanız ve soyadınız Baggins ise. Sonra Nazgûl dayılar kapınızda bittiğinde Gandalf bile kurtaramaz sizi; zira kendisi bir başka video oyununda süper silah şekline bürünüp dengesizlik yaratmakla meşgul olacaktır. Ama şu anda Orta Dünya'da absürd bir fantezinin içerisinde yer almadığımıza göre, gönül rahatlığıyla LotRO'yu bilgisayarlarımıza kurup keyfini çıkartabiliriz.



Dergimizin bir önceki sayısını okuyanlar hatırlayacaktır; Lord of the Rings Online'a yılın en iyi devasa online oyunu ödülünü vermekle kalmamış, aynı zamanda da en fikri mülk seven oyun olarak seçmiştik. Çünkü kendisi hem teknik özellikler yönünden, hem de kitapların atmosferini uygun bir şekilde oyunculara aktarmakta oldukça başarılı. Evet doğru duydunuz, filmlerin değil kitapların atmosferini diyoruz. Diğer bir deyişle LotRO'da gördüğünüz karakterler filmdeki hallerine benzemeyebilir, normaldir. "Ahaha Gandalf mı bu ya?" demeyin yani, çarpar maazallah.

Ve işte karşınızda, adım adım oyuna giriş rehberiniz:

1- İlk iş olarak bilgisayarınızda yeterli boş alan bulunduğundan emin olun. Lord of the Rings Online, sabit diskinizde 6 gigabyte civarında yer kaplayacaktır.

2- Oyunu yükledikten sonra ilk kez çalıştırmak istediğinizde elinizde oyunun 1.05 sürümünün bulunduğunu, devam etmek için 1.06 sürümüne yükseltmeniz gerektiğini belirten bir mesajla karşılaşacaksınız. **Continue** düğmesine basarak güncelleştirme işlemine başlayabilirsiniz. Bu işlem *Update Programs* ve *Update Game Data* olmak üzere iki bölümden oluşuyor. İşlem sırasında yüzdelik değerler sapıtabilir, telaşlanmayınız. Ben %376 değerini dahi gördüm, o derece kontrolü kaybediyor.

3- Birkaç saat içerisinde bilgisayarınıza 350 megabyte civarında dosya indirilmiş olacak. Artık üyelik işlemine geçebiliriz. Pencerenin üst bölümündeki **Account** düğmesine basın ve açılan sayfadaki **Create new account** bağlantısını kullanarak kendinize yeni bir üyelik oluşturun.

4- www.codemasters.co.uk/trylotro/trialkey.php adresine girin ve ücretsiz olarak 25 haneli kodunuzu alın.

5- *Account* düğmesi ile ulaştığınız sayfaya geri dönün, kullanıcı adınız ve şifrenizle giriş yapın. Ardından **Click here to create new subscription** bağlantısını kullanın. Açılan sayfada **Product** olarak **LOTRO**'yu seçin, elinizdeki 25 haneli kodu ve güvenlik kelimesini de girdikten sonra **Submit** düğmesine basın. Artık oyuna kullanıcı adınız ve şifreniz ile giriş yapabilirsiniz.

Son olarak kotalı ADSL sahibi okurlarımız için de gerekli verileri aktaralım. Oyun saat başına 10 megabyte gibi gayet makul miktarda bir veri transferi gerçekleştiriyor. Dolayısıyla yedi gün boyunca günde iki saat boyunca oynadığınız takdirde, başlangıçta indirilen güncelleştirmeler de dahil olmak üzere yaklaşık 500 megabyte kota harcayacaksınız demektir. Fazla gibi görünüyor olabilir ama varsın olsun. LotRO olsun, kotamızı yesin!



DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Experience 112
2- Team Fortress 2 videosu
3- Kabusta Kaybolmak: Ruhlarımızı Kurtar
4- I Wanna be the Guy
5- Scavanger


İnsan İçin Ufak Bir "Klik",
İnsanlık İçin Dev Bir Adım!
Dünyamızın geleceğine ve cebinize GIGABYTE katkısı.
70%
'e kadar enerji tasarrufu
20%
'ye kadar güç verimliliği
DİNAMİK
ENERJİ TASARRUFU
GIGABYTE
GIGABYTE'ın Eşsiz Teknolojisi
Ultra Dayanıklı 2
Isı direnci düşük RDS(on) MOSFET
Demir Alaşımlı Boğucu Bobinler
Daha Az ESR - Tamamen Japon Katı Kapasitör
Ultra Dayanıklı
Ultra Serin
Ultra Güç Verimi
Supports intel Core 2 Quad
Supports intel Core 2 Duo
intel X48 EXPRESS CHIPSET
intel X38 EXPRESS CHIPSET
intel P35 EXPRESS CHIPSET
Dinamik Enerji Tasarrufu + Intel® 45nm CPU = Eşsiz GIGABYTE Enerji Verimliliği
GIGABYTE Ultra Dayanıklı 2 / Dinamik Enerji Tasarruflu Anakartlar
6-Quad
S-Serisi
Enerji Tüketimi (< Düşük Değer Daha İyi)
70%
Enerji Tüketimi
Enerji Tasarrufu
Güç Verimliliği (Yüksek Değer Daha İyi >)
20%
Geliştirilmiş İşlemci Güç Verimliliği
Güç Verimliliği
Geliştirilmiş Güç Verimliliği
Kolay enerji yönetimi ve gözlemlenmesi için, endüstrinin Bir "Klik" ile Güç Tasarrufu Sağlayan İlk Sistemi
Anında dinamik LED göstergelerle durum izleme imkanı sunan, patentli güç tasarrufu tasarımı.
Dinamik Enerji Tasarrufu özelliğini hemen şimdi kullanmaya başlayabilirsiniz!
GIGABYTE web sitesini ziyaret edip, en güncel BIOS ayarını yükleyerek Dinamik Enerji Tasarrufu özelliğinden yararlanmaya başlayabilirsiniz.
(Lütfen anakartınızın GIGABYTE Dinamik Enerji Tasarrufu özelliğine sahip olduğundan emin olunuz.
GA-EP35-DS3R
- Intel® Core™ 2 multi-core ve yeni 45nm işlemci desteği
- DDR2 1200(OC)* bellek desteği
- PCI-E x16 arayüzü
- Tümleşik SATA 3Gb/s ile RAID
- Yüksek hız Gigabit Ethernet
- ALC 889A ses kontrolcüsü
GA-EP35C-DS3R
- Intel® Core™ 2 multi-core ve yeni 45nm işlemci desteği
- DDR2 ve DDR3 bellek desteği ile çözüm rahatlığı
- PCI-E x16 arayüzü
- Tümleşik SATA 3Gb/s ile RAID
- Yüksek hız Gigabit Ethernet
- ALC 889A ses kontrolcüsü
GIGABYTE Dinamik Enerji Tasarrufu Özelliğine Sahip Anakartlara,
Bimeks Mağazaları'nın uygun fiyat ayrıcalıklarıyla sahip olabilirsiniz.
Bimeks
0212 463 33 33 Bimeks Alo Sipariş
0216 444 22 11 Müşteri Hizmetleri
GIGABYTE™
www.gigabyte.com.tr / www.gigabyte.com.tw - GIGABYTE UNITED Copyright 2007©

360drc



"İLK BAKIŞ" AÇISI: 360

Hakkında gıdım bilgi toplamak için kapılarını aşındırdığımız yapımcılar, bu ay biraz Game Developers Conference havası da alınca, bir anda süte batırılmış kurabiye kıvamına geldiler. Red Alert 3 gibi sımsıkı korunan bir oyunu kapağımıza taşımak, Tesla Trooper'ı şuracığa iliştirmek, Mirror's Edge gibi gizli bir hazineyi kazmak müthiş bir zevk oldu bizim için. 360drc ekibi olarak Mart ayını ve getirdiklerini bağrımıza basıyoruz.

O sayfaları birazdan göreceksiniz zaten, ben size başka bir şeyden bahsetmek istiyorum. Aylardır bizi bu ofise kilitleyen Oyungezer, nihayet sokağa dökülecek önümüzdeki günlerde. İki önemli etkinliğe katılıyoruz. Biri "dijital oyun geliştiricileri buluşması" konulu tam günlük bir panel. 14 Mart'ta İstanbul'daki Tarih ve Toplum Bilimleri Enstitüsü'nde (İstiklal Cad. üzerinde) düzenlenecek etkinlikte Tuğbek de konuşmacılardan biri. Katılım ücretsiz, o yüzden ben de gidiyorum tabii =)

İkinci sokak maceramız ResFest 2008! Ayrıntılar Güven'in Ekran Dışı giriş yazısında, o yüzden çok konuşmayacağım ama hem güzel filmlerle hem de onları izlemeye giden Oyungezer okurlarıyla buluşacak olmak keyfimi acayip yerine getiriyor.

Hepinize sevgiler.



360drc iç açılar

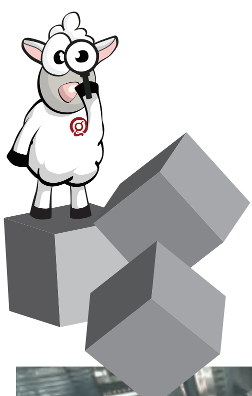


ŞCR / WIDESCREEN

Bir Fransız firması olan Widescreen, şu ana kadar pek başarılı yapımlarla çıkmadı karşımıza

Pirates: Legend of the Black Buckaneer (2006)
16. yüzyılda Karayipler'de geçen bir korku-macera oyunu. Aldığı eleştiriler hiç iyi değildi.

Airborne Troops: Countdown to D-Day (2005)
Kötü bir D-Day FPS'si ve kabak tatları...



HIGHLANDER

KİM SONSUZA KADAR YAŞAMAK İSTER Kİ? - K. MEHMET KENTEL

Zamanın alacakaranlığından geldik biz; asırlardan beri sessizce, yaşayarak onlarca gizli hayatı, buluşma zamanına ulaşmak için mücadele ettik; sadece birkaçımızın sonuna kadar savaşabileceği o engin savaşta buluşmak üzere. Hiç kimse bilmedi sizin aranızda olduğumuzu... Bugüne kadar."

Evet, sarhoşum kuşkusuz. Zihnim zamanlar arasında yolculuk yapıyor, oradan buraya akıyorum. Tüm zamanların aynı anda, aynı yerde olduğu bu zihinsel noktanın "zamansız" olması ne kadar garip… Ve ne kadar manalı. Oysa,

Kim sonsuza kadar yaşamak ister ki?
Kim sonsuza kadar sevmeye cüret edebilir,
Sevgi ölmek zorundayken?
Ama dokun gözyaşlarıma dudaklarınla,
Dokun dünyama parmak uçlarınla,
Ve o zaman sahip olabiliriz sonsuza dek
Sevebiliriz sonsuza dek
Bugün, sonsuz bizim.

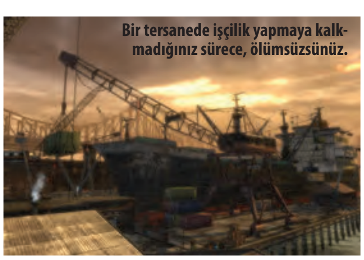
EVRENİN PRENSLERİ İŞ BAŞINDA

Buram buram 80'ler kokuyor şu an yazdığım Word dokümanı. 80'lerin zamansızlığına yapılan bir güzelleme belki de bu yazı. Widescreen Games, bu zamansızlığı yüceltmek için belki de, Highlander'ın (İskoçyalı) oyununu yapıyor bugünlerde. Roma döneminde, işgal altındaki Galya'da yaşayan bir halk kişisi olan Owen MacLeod, aslında sandığı kadar "normal" olmadığını, oldukça acı biçimde anlar: Öl(e)meyerek. Romalılar tarafından gladyatör olarak kullanılmak üzere tutsak alınan MacLeod, arenada bir dövüş sırasında ölür; ama ölmez. O bir "Ölümsüz"dür. Tıpkı Highlander'ın filmlerinde olduğu gibi onu eğitecek bir akıl hocası (Methos) ve de çağlar boyu uğraşmak zorunda kalacağı düşmanları vardır. Owen en büyük düşmanını yenebilmek için, parçaları farklı zaman ve mekânlara dağılmış büyülü bir taşı birleştirmelidir.

Bizim (bu yazıdaki "biz", zamansız bir oyuncular kitlesine referans vermektedir) görevimiz MacLeod'u yönetmek elbette. Kendisi de başka bir Ölümsüz olan Methos'un öğrettikleri sayesinde özel yeteneklerimizi keşfedeceğiz. Örneğin vücudumuzu kullanarak ateşi ve elektriği yöneteceğiz, "Chi dengesi" denen bir güçle dayanıklılığımızı arttıracağız. Ama elbette Owen MacLeod'un en büyük silahı kılıçları olacak. Diğer Ölümsüzler -aynı MacLeod gibi- sadece kafaları uçurulunca ebediyete göçtüklerinden, oynanış en çok kılıç dövüşlerine yoğunlaşacak. Katana, Claymore ve de Double



Di mi ama... Ölmeden önce herkes New York'u görmeli.



Bir tersanede işçilik yapmaya kalkmadığınız sürece, ölümsüzsünüz.



-Ben sana 'don giyeceksin' demedim mi bey? Al sana kılınç! Sok midene, yardımcı olur sindirime! -Uyak oldu fark ettin mi? Ah!

Sword'de özel olarak uzmanlaşabileceğimiz bu dövüşler, Unreal 3'ün leziz grafik motoruyla hayata geçirilecek.

Highlander, tarih boyunca 4 farklı çevrede geçecek: Samuray döneminde Japonya, volkanik patlama öncesi Pompei, Ortaçağ İskoçyası ve modern New York. Bu 4 farklı dönem ve mekanda toplam 18 görevimiz olacak ve bu görevler sırasında sayısız karakterle etkileşime geçeceğiz. Evet, kelle uçurmak da nev-i şahsına münhasır bir iletişim yoludur.

BU BİR ÇEŞİT BÜYÜ

Kabul etmeliyiz, elimizde güçlü bir evren var. Zamandan zamana uzanan teması Highlander evrenini her zaman ilginç yapmıştır. Doğrusu Türk televizyonları göstere göstere cılkını çıkartmış olsa da bu evrenin sunabileceği hala çok şey var. Bu açıdan Widescreen'in doğru bir ata oynamış olduğunu söyleyebiliriz. Ama lisanslı oyunların genel akıbeti de, firmanın şeceresi de ortada. Bu sene çıkacağı söylenen (ama kesin bir tarih verilmediği için 2009'a sarkması çok muhtemel olan) Highlander, beklemeye değer bir oyun olabilir. Tabii temkinli olmakta fayda var.

Zaten kim sonsuza kadar bekler ki? (Bu yazının sadece ve sadece hangi şarkı dinlenirken yazıldığını söylemeye, bilmem gerek var mı?)

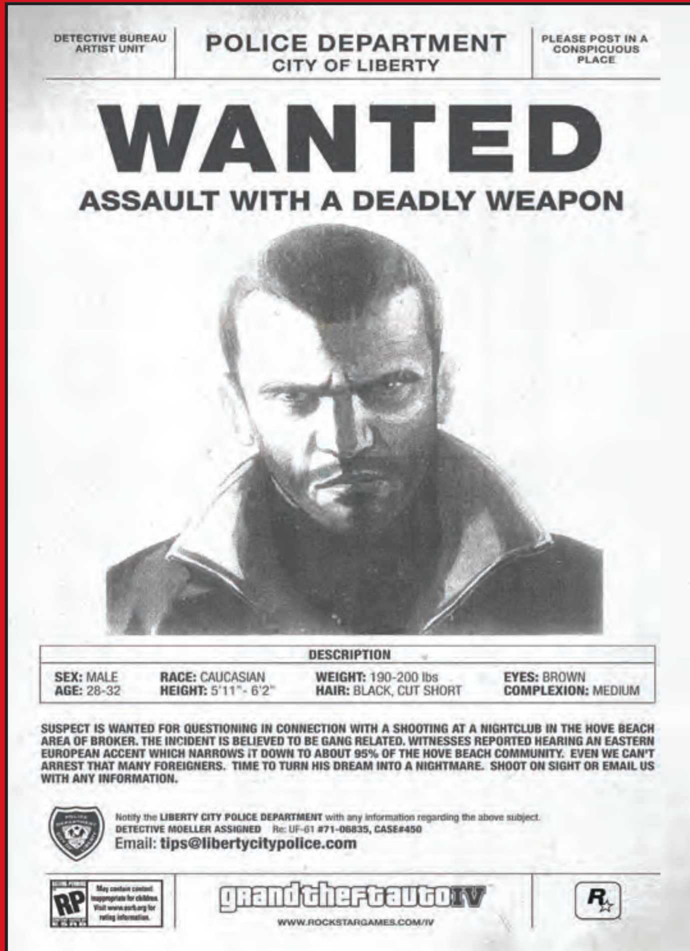
KISACA

Tür: 3. Şahıs Aksiyon-Macera
Yapım: Widescreen Productions
Platform: PS3, 360, PC
Çıkış Tarihi: 2008'de bir gün
Web: www.highlanderthegame.com

İSKOÇYALI BİR ÖLÜMSÜZ

1986 yılında gösterime giren İskoçyalı, başrollerini Christopher Lambert, Roxanne Hart, Clancy Brown ve Sean Connery'nin paylaştığı, Russel Mulcachy'nin yönettiği, 80'lerin ruhunu tarihsel/fantastik bir arka plana başarıyla yedirmiş bir filmdi. Hikâye, Gregory Widen'ın bir öyküsüne dayanıyordu. 1500'lerde, kendi halinde bir İskoç köylüsü olan Conor MacLoad'un aslında bir Ölümsüz olduğunu anlamasıyla başlayan macera, dört devam filmine, iki TV dizisine, iki anime serisine ve şu yazdığımızla birlikte üç oyuna konu oldu. Ama hiçbir devam yapımı, şu an bir kült haline gelmiş ilk filmin başarısını –ne sanatsal, ne ticari anlamda- yakalamayı becerebildi. Eğer ilk filmi hala görmediyseniz, üç gece üst üste ATV izleyin, mutlaka bir tanesinde yayınlayacaklardır sabaha karşı dört sularında. Bir de –bu yazıyla çok alakasız olsa da- ilk filmin soundtrack'ini Queen'in hazırladığını belirtelim. Çok alakasız ama...





ARANIYOR

Nico Bellic, bugünlerin en çok aranan adamı. New York'un dört bir yanına dağıtılan, elektrik direklerine, metro istasyonlarına asılan bu "Aranıyor" ilanları, Libert City polisinin son numarası olarak dikkatimizi çekti. Ama anti-kahramanımız bu kadar çok oyuncu tarafından beklenirken, polisin Nico'yu yakalama ihtimali sıfıra yakın. Zaten ilandaki adrese e-mail atınca teşkilatın da bizle aynı fikirde olduğu ortaya çıkıyor...

TOP 20

Eskiden buralar hep Electronic Arts'tı. E ama hâlâ öyle?!



1 Football Manager 2008
Sega
Yine mi top oynadın bakayım, üst baş çamur içinde…

02	The Sims: Castaway Stories	EA	YENİ
03	CoD4: Modern Warfare	Activision	DÜŞTÜ
04	The Sims 2: Bon Voyage	EA	YÜKSELDİ
05	Crysis	EA	DÜŞTÜ
06	Medieval II: Total War	Sega	YÜKSELDİ
07	Unreal Tournament III	Midway	YÜKSELDİ
08	Championship Manager 2008	Eidos	DÜŞTÜ
09	WoW: Battle Chest	Activision	YENİ
10	C&C3: Tiberium Wars	EA	YÜKSELDİ
11	The Complete Collection of The Sims	EA	YENİ
12	SimCity Societies	EA	DÜŞTÜ
13	The Orange Box	EA	DÜŞTÜ
14	Gears of War	Microsoft	DÜŞTÜ
15	Bioshock	Take Two	YÜKSELDİ
16	Medal of Honor: Airborne	EA	DÜŞTÜ
17	The Witcher	Atari	DÜŞTÜ
18	Warhammer 40K: Dawn of War	Anthology	DÜŞTÜ
19	Age of Empires III	Microsoft	YÜKSELDİ
20	Empire Earth III	Vivendi	DÜŞTÜ



MASTER CHIEF'E KARDEŞ GELİYOR

Halo serisini yaratan Bungie, Microsoft'tan ayrıldıktan sonra vizyonunu da genişletmeye karar verdiklerini açıkladı. 3 tane Halo'dan sonra yapımcıların sıradaki hedefi, hiçbir yönden Halo'ya benzemeyen yeni bir fikri mülk yaratmak. Proje çok taze olduğu için, haber şimdilik bu kadar. Tamam, oturduk, sıfır!



KARNELERİ GÖRELİM

Genellikle firmaların analiz tabloları sıkıcıdır, anlaşılmazdır, haber yapmaya müsait değillerdir. Ama EA'in 2007 yılı değerlendirmesine ait yüzlerce şemasından bir tanesi bize ilginç geldi. Tablo, Metacritic.com'da (30 kadar farklı kaynaktan oyunların inceleme puanlarını toplayıp ortalama çıkartan ve genellikle güvenilir sonuçlar veren bir web sitesi) hangi firmanın kaç puan ortalamasına sahip olduğunu gösteriyor. Ama Ubi'ye üzülmeden önce "bir Atari vardı, ona ne oldu?" demek istiyoruz.

Bu tablo 2007'de kimin daha iyi oyun yaptığını mı gösteriyor peki sadece? Bizce yanıt, hayır. EA'in yeni alışveriş listesini görüyoruz buraya bakarken. Nintendo, Sony ve Microsoft biraz zor tabii ama listeye girebilen (2007 not ortalaması 60'ın üstünde olan) diğer firmaların başı belada olabilir. Nitekim geçtiğimiz günlerde çıkan haberi duymuşsunuzdur; EA Take Two'yu satın almak için 2 milyar dolarlık teklif yaptı. Biz bu haberi hazırladığımız sırada Take Two'nun yanıtı "yok artık" gibi bir şeydi, hâlâ değişmediyse…





DEAD SPACE

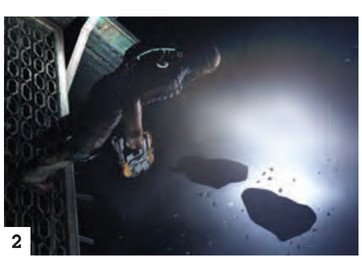
O KADAR OKUL OKU, MÜHENDİS OL… SONRA? - ARES AYBAR

Biz oyungezerler, çıkacak her oyunda yenilik ararız. Bu yenilikler, teknolojinin gelişmesine paralel olarak grafik bakımından değil de fikir, oynanış ve eğlence bakımından olmalıdır. Fakat grafikleri şişirmektense bizi anlamayı tercih eden çok az oyun yapımcısı çıkar ve onların da yarısının kıymetini bilemeyiz zaten. Evet, böyle de nankörüz hafiften!

EA tam da bu konuda bir yenilik için adım atmaya hazırlanıyor şu sıralar. Uzayda geçen bir korku FPS'siyle hem de… Dead Space ile korku ve gerilim temalarına yeni bir bakış açısı getirmek istiyor EA. Bu yeniliğin nasıl olduğundan birazdan bahsedeceğim ama bağlantılı olduğu için önce konusunu öğrenelim: Uzayın derinliklerinde dolaşan bir maden gemisinin iletişim sistemi bozuluvermesin mi? Biz de mühendis Isaac Clarke olarak haliyle alet çantasını kapıp gemiye doğru yola çıkacağız. Birkaç parça değiştirip döneceğimizi düşünürken bu sorunun basit bir şey olmadığı gerçeğiyle karşı karşıya kalacağız. Çünkü gemi meğerse hızla yayılan bir parazitin etkisi altında kalmış ve gemideki mürettebat da bu durumdan nasibini alarak yaratığa dönüşmüş. Bize de pirincin taşını ayıklamak kalıyor ve bu konuda alet çantamızdan bir hayır beklemiyoruz.



1



2

Konuyu öğrenince, gerilim ve korku temasının yenilikçi bir şekilde yorumlanması pek de zor gözükmüyor aslında. Şimdi gelelim yapımcının vaatlerine. Dead Space'i oynarken bu kadar gerileecek olmamızın nedeni, karşımıza çıkacak yaratıkların oldukça iyi bir yapay zekaya sahip olması. EA ayrıntılardan pek bahsetmiyor fakat birkaç örnek verebilirim. Mesela geminin bir bölümünde yavaş adımlarla ilerliyoruz. Ortam ve müzik yüzünden üzerimizde hafif bir tedirginlik var. Yerde yatan ölülerin arasından ilerlemeye devam ederken, yanına adım attığımız ceset aniden canlanıveriyor ve biz ne olduğunu anlayamadan sağlık barımızın sonda olduğunu fark ediyoruz. Hadi diyelim bunu öğrendik ve artık bütün cesetlere bakarak dikkatli bir şekilde ilerleyeceğiz. Bu sefer de etrafta bulunan herhangi bir cismin arkasına saklanmış arkadaşlarımız (hainler!) bize sürpriz yapmak için bekliyor olacak. Bu da demek oluyor ki atacağımız her adımda tırsacağız. Unutmadan söyleyeyim, zorluk seviyesi de bir hayli yüksek olacakmış.

Peki bundan başka yeni bir şey yok mu? Var ama söylemeye korkuyorum: Oyunda koşarken ateş edemeyeceğiz. Yapımcı arkadaşlar, bir insanın koşarken diğer oyunlarda olduğu gibi yetenekli bir şekilde nişan alabileceğini düşünmedikleri için değişiklik yapmaya karar vermiş. Aslında ilginç bir fikir. Sonuçta silah kullanma üzerine eğitim almamış birini yönettiğimiz için mantıklı bile geliyor bana (koşarken integral almaya benzemez koşarak ateş etmek, Isaac Kardeş). Oyunun zor olacağını da söylemiştim. Bunların üstüne bir de istediğimiz yerde oyunu yükleyemeyeceğimiz gerçeği çıkıyor karşımıza. Uzun ve zor olan bölümleri oynarken bir noktada takılan oyuncuların sabrını zorlayabilecek bir karar olmuş açıkçası. Bu kadar kastıracak ne vardı bilemiyorum. Son olarak, sağlık paketleriyle mermilerin de etrafta çok fazla bulunmadığını da belirtmekte fayda var, kabusun boyutlarını anlamak açısından. İleride bir sağlık paketi gördüğümüzde çok sevinecek, tetiğe basmadan önce ise harcayacağımız kurşunların hesabını yapacak duruma gelecekmişiz. Ben yapımcıların yalancısıyım.

SONRA GİT, UZAYLILARLA UĞRAŞ!

İşte böyle sadist bir oyun bekliyor bizi. Gerilim konusunda söylediklerini yapabilirlerse gerçekten de bir yenilik olabilir oyun dünyasında. Fakat ben oyunun zorluk seviyesini çok da abartmamaları gerektiği fikrindeyim. Ama eldeki bilgilere bakarsak, geç kaldım. Oyunun her yönünden zorluk fışkıracağı şimdiden kesin ve bunun oyuncuları bezdirme olasılığı da bir hayli yüksek. Yapımcı firma EA Redwood Shores olduğu için ortaya güzel bir şey çıkacakmış gibi duruyor ama bu zamana kadar bende hayal kırıklığı yaratan öyle çok oyun oldu ki, mesafeli duruyorum hepsine. Önce bir oyunu görelim, sonra kaldığımız yerden devam ederiz. Bir yere ayrılayım demeyin, elimde liste var. Isaac'in peşinden sizi de yollarım uzaya, ona göre.

KISACA

Tür: FPS
Yapım: EA Redwood Shores
Dağıtım: Electronic Arts
Platform: PC, PS3, XBox 360
Çıkış Tarihi: 2008'in 3. çeyreği
Web: www.ea.com/deadspace

ŞCR / EA Redwood Shores

2004'ten bu yana Maxis'le aynı kampusu paylaşan stüdyo, çok satan bazı oyunlara imza attı.

The Simpsons (2007)
Sırtını Simpsonlara dayayan gayet sağlamcı bir oyundu, oynarken eğlendik.

The Godfather (2006)
Heyecanla beklenen ama hayal kırıklığıyla uğurlanan bir aksiyondu.

1- İş kazalarına karşı can güvenliğiniz için lütfen kaynak gözlüğünüzü takınız.
2- Yaratıkları neyse de, buranın suyuna alışamadım be arkadaş! Kokuyo resmen.

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2008

OYUN GELİŞTİRİCİLERİNİN ALTIN GÜNÜNDE OLUP BİTENLER...

Oyun dünyasının elindeki en iyi buluşma sebeplerinden biri olan Game Developers Conference bu yıl da gelip geçti. Merakla beklenen çok sayıda oyunun ekran görüntüleri, yeni özellikleri, tanıtım videoları yayınlandı, ödüller dağıtıldı, çok özel seminerler ve tartışmalar düzenlendi, bağımsız yapımcılar kendilerini tanıtma fırsatı buldu, bağlantılar kuruldu, kahveler içildi, firmaların düzenlediği "after party"lerle coşuldu. Bizse olup biten film izler gibi takip ettik internetten, gelen basın bültenlerinden, yayınlanan videolardan ve podcast'lerden. Seyirciydik ve filmin tadını çıkarttık. Seneye katılımcı olmayı umarak notlarımızı tuttuk…

İYİ

Bu yıl her zamankinden daha fazla küçük bütçeli yapım ve her zamankinden daha yaratıcı, daha organize ve disiplinli küçük ekipler vardı GDC'de. Elbette *Fable 2*'nin co-op özelliğini öğrenmek, *Force Unleashed*'de Vader'ı oynayabileceğimizi duymak, *Gears of War 2*'nin tanıtım videosunu izlemek de müthiş heyecan vericiydi ama öğrenci projelerinin ve garaj ekiplerinin yeniden doğuşuna tanık olduk (ıımm, uzaktan da olsa). *Dishwasher: The Dead Samurai* (skasoftware.com), *Fez* (www.kokoromi.org/fez), *The Misadventures of P.B. Winterbottom* (www.winterbottomgame.com) gibi kendine özgü oyunlar daha fazla poligon için yanıp tutuşan ruhumuza bir kova serin su gibi iyi geldi. Hatırladık; yaratıcılık diye bir şey vardı ve bu **İYİ**'ydi.

KÖTÜ

Bize sorsanız "modern zamanların kâhini", *Forbes*'a göre "muhteşem düşünce makinası", *Wall Street Journal*'a göre "huzursuz dahi", Amerikan tarihinin en yetenekli 16 numaralı mucidi Ray Kurzweil, GDC'de "20 yıl sonra oyun dünyası" başlıklı bir konuşma yaptı. Kurzweil'e göre 20 yıl sonra oyunlardan bahsederken onlara "oyun" demeyeceğiz. Yapay zekâdan bahsederken, insan zekâsını simüle eden (ve bu arada insandan daha az hata yaptığı için ondan daha üstün) bir beyinden bahsettiğimiz konusunda hemfikir olacağız. 20 yıl sonra gerçekle sanal arasındaki kapışma, bugün olduğu gibi dalgasını geçtiğimiz bir şey olmayacak; "iki ayrı gerçekliğin kıran kırana savaşı" olacak. Daha fenası, aklımızı kullanırken yapay zekâya şimdikinden çok daha fazla bağımlı olacağız…

Kurzweil 20 yıl sonrası için öngörülerini bir fütüristin rahatlığı içinde, tarafsız ve soğukkanlı bir dille anlattı GDC'de ama biz ürktük. Çünkü bilgisayarın insanı tembelleştiren ve hareket etmeden de eğlendiren dünyası, bundan 20 yıl sonra çok daha gerçek olacaktı. 20 yıl sonra, bizim yerimize düşünen, karar veren, uygulayan cihazlara daha fazla bağımlı hale gelecektik ve bu gerçekten **KÖTÜ**'ydü.

SAÇMA

Bu konu başlığının "Çirkin" olması gerekiyordu ama oyun yapımcılarını bir araya getiren GDC'de çirkin bir şeylere rastlamak kolay değil. Çünkü ne Amerikan Fox TV'nin şuursuz "oyunlar çocuklarımızın namusunu bozuyor" türünden haberlerine yer var bu etkinlikte, ne de birbirlerine "senin beynin küçücük", "hiç de bile, esas sende beyin fıtığı var" diye çocukça dalaşan milletvekillerine. O yüzden bin yıllık sinema klasiği *İyi, Kötü, Çirkin*'in ismini İyi, Kötü, Saçma diye değiştirmek zorundayız ki bu hareketimiz bile yeterince çirkin değil.

Her neyse, GDC'de açıklanan en saçma proje şuydu: *CryEngine2* kullanılarak hazırlanan bir devasa online oyun! *Blue Mars* isimli devasa online oyunun yapımcıları hadi diyelim "gariban bilgisayarı" diye bir şeyi hiç duymadılar ömürlerinde, peki ama o yayınladıkları ekran görüntülerinin otomatikman "bende hayatta çalışmaz" etkisi yaratacağını da mı fark etmediler? Belki biz yanılıyoruz, belki de yapımcı Avatar Reality basın bültenini hazırlarken çok ciddi bir hata yaptı… Zira *Blue Mars*'ın geçtiği tarih olarak açıklanan 2177'nin, oyunun dünyadaki çıkış tarihi olması bizce çok daha gerçekçi olurdu. Bu kadar **SAÇMA** olacağına, **ÇİRKİN** olsaydı bari… Üzüldüm bak şimdi.





+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Baharın İlk Çiçeği

Mass Effect'in PC çıkartmasını yıl sonuna beklerken, oyunun Mayıs gibi hazır olacağını duyunca metabolizmamız bozuldu. Geceleri oturup gündüzleri uyumamız işte bu yüzden.

Yaşasın Sonsuz Karanlık!

Az ve öz oyun yapan Silicon Knights, Kanada hükümeti'nin hibe ettiği 500.000 dolarla (hükümete bak sen!) gelmiş geçmiş en iyi korku oyunlarından Eternal Darkness'ın üçleme yapmaya karar verdi. Hem de PC dahil tüm yeni nesil platformlara!

Portal 2 Pırtladı

Portal'ın yapımcısı Kim Swift, bir röportaj sırasında Portal 2'nin yolda olduğunu ağzından kaçırdı. Swift, Valve'ın pazarlama müdürü Lombardi'nin bu haberi çoktan açıkladığını sanıyordu. Ama hiçbirimiz bunu duymamıştık.

OGZ Uyuma, Sabrımızı Taşırma!

Hayır bu kez yapımcılara değil, kendimize hesap soruyoruz. Geçen ay "Left 4 Dead'e hazır olun" diyen biz değil miydik? Oyunun çıkış tarihi ertelenince, biz de yiyilmiş sayıldık…

Bu Konsol Bende Çalışır Mı?

Elektronik cihazlara garanti satan Square Trade isimli bir firma, her bin Xbox 360'tan 164'ünün hatalı üretildiğini açıkladı. Bu rakamları Microsoft'tan almak mümkün olmadığı için "peki" deyip üzgün üzgün yerdeki karolara bakıyoruz.

Buffy'nin Tam da Alice Çağları!

Buffy the Vampire Slayer'dan tanıdığımız Sarah Michelle Gellar'ın, American McGee's Alice'e ait film haklarını yıllardır elinde tuttuğunu biliyor muydunuz? Peki "yaşım geçip de Queen of Hearts'a (Kupa Kızı) kalmadan filmi çekmeliyim" dediğini? Herhalde tavşanı oynamak istiyor?

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

EN MERAK ETTİĞİNİZ OYUNLAR HAKKINDA SON BİLGİLER

Biz bunları istiyoruz

1 ALONE IN THE DARK

CENTRAL PARK'TA CIVIL CIVIL BİR GÜN



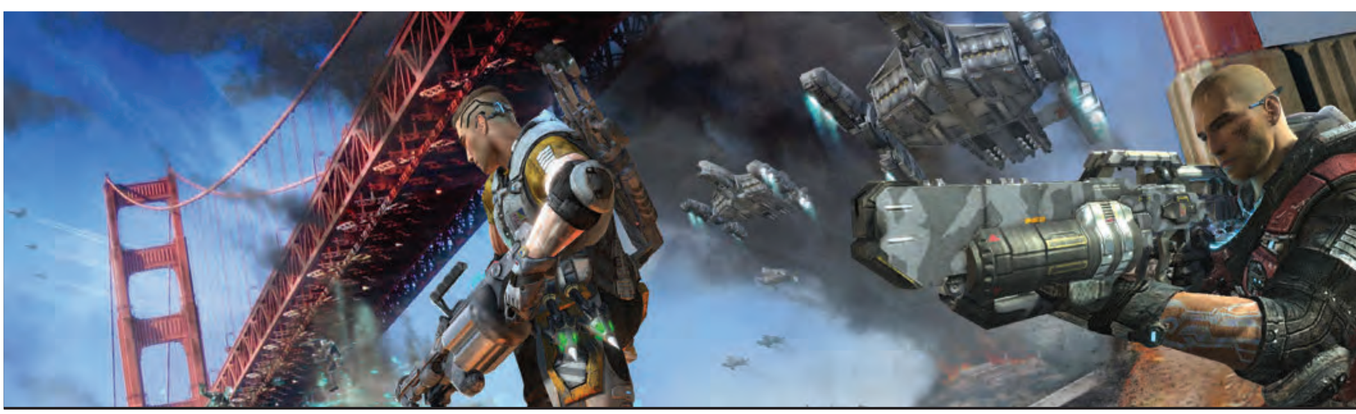
Şehir efsaneleri bütün gizemini kaybettiğinden ve 5 yaşındaki çocuklar bile *"tabi tabi, otobüste bisküvi yiyip buz dolu küvette uyanan di mi, ben de tanıyorum onu!"* diye dalga geçmeye başladığından beri en büyük fantezimiz, bu efsanelerden birinin gerçek olması. *Alone in the Dark* da bunu yapıyor. New York Central Park'ın altındaki mitleşmiş dehlizleri araştırıyor ve askeri araştırmalardan girip paranormal olaylardan çıkıyor. Ve bizi tüm bunların gerçek olduğuna inandırmak istiyor…

Çok da nafile bir çaba değil Eden Games'inki. Çünkü içten içe yalan olduğunu bilseniz de inanmak isteyeceğiniz türden bir atmosfer yaratılmış durumda. Işık kaynaklarının cinsine ve yerine göre oluşan gölge oyunları, uzaktan duyulan bir su şıpırtısı, nemli duvarlardaki parlamalar ve yine ışık marifetiyle yaratılan derinlik hissi oyunun en büyük kozları. Bunlar belki çok yeni teknolojiler değil ama her şeyin atmosfer demek olduğu Alone in the Dark'ta her zamankinden farklı şekilde ürpertecekleri, psikolojik olarak gerecekleri kesin. Grafik motoruna dair Eden'i asıl gururlandıransa çevreyle etkileşimin maksimum düzeyde olması (bunu kendileri söylüyor). Yerden aldığınız bir seloteybi, benzin doldurduğunuz bir şişeye sarıp, kendi "stickybomb"unuzu yapabileceksiniz mesela.

Oyunun başka bir pisliği, bizi kendi sorunlarımız ve çözümlerimizle baş başa bırakması. Her neye ihtiyacınız varsa, ona uygun bir çözüm yolu üretmelisiniz ve bunu nasıl yapacağınız konusunda hiçbir sınır konmamış. Üstelik bu bulmacaların hepsinin bir çözümü de yok! Bazı gizli kapıları asla açamayacak, bazı ölümcül soruların yanıtlarını asla bulamayacaksınız… Yapımcılar "gerçeklik" tutkularından ödün verip sorunların çözümünde bize yardımcı olmak yerine, tıkanıp kaldığımız bölümleri atlayabildiğimiz bir sistem geliştirmişler. Eklenen bir menü sayesinde bir bölümü bitirmeden istediğimiz bir tanesine geçebileceğiz.

RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ: 27 Mayıs 2008
Bize göre: Oyunun artık son rötuşları yapılıyor, son dakikada çok büyük bir hata fark edilmezse vaktinde çıkar.

PC PS3 360 PS2 Wii



2 FRACTURE SİBERNETİKLER GENETİKLERİ YENİYOR

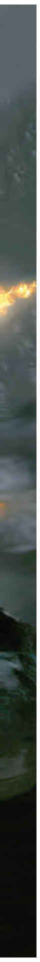
Duyurusu yapıldığından beri "araziyi *indiren, yükselten silahlarınız olacak*" dışında hiçbir özelliğine vurgu yapılmayan bir oyundu Fracture. Ve nihayet Lucasarts, bu kadarının bizi yeterince heyecanlandırmadığını anladı. Hem bazı değişiklikler yaparak hem de oyunun bilmediğimiz yanlarını da anlatarak nabzı yükseltmeye karar verdi.

Arazinin şeklini değiştirmenin sadece düşmanları yok etmeye yaramadığını öğrendik son güncellemeyle. Kahramanımızın uçurumları aşmak, tepelere tırmanmak, gizli geçitleri patlatmak için de ihtiyacı olan tek şey araziyle oynamak. Oyuna yeni eklenen silah ise Black Widow (Karadul). Uzaktan patlatabildiğiniz 6'lı bir el bombası bu. Ama barut patlatmak yerine şok dalgası yayıyor ve tahmin edebileceğiniz gibi yakın çevresindeki her şeyi kurutuyor.

"Arazi şekillendiren" silahlarınızı ise akıllı davranarak basit bir asansör olmaktan kurtarabiliyorsunuz. Doğru kombinasyonlarla toprakta bir girdap yaratarak her şeyi içeri çekmesini sağlamak da mümkün, kartopu gibi toprak topları oluşturup bunları hem hareketli siper olarak kullanmak hem de düşmanı silindir gibi ezip geçmesini izlemek de. Tüm bu yeniliklerden tek sonuç çıkıyor aslında: Fracture hayal gücünü zorlamayı seven oyunculara hitap edecek türden bir oyun olacak.

RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ: 2008'in ikinci çeyreği
Bize göre: Day 1 Studios, bir yandan yapıp bir yandan değiştiriyor oyunu. Bu da planlanan tarihte çıkması ihtimalini epey düşürüyor. 2009'a kalır.

PC PS3 360



3 RISE OF THE ARGONAUTS

BÖYLE DÜŞMAN DOSTLAR BAŞINA



Yunan mitolojisi, RYO ve Liquid Entertainment. Bu sözcüklerin bir araya gelmesiyle oluşan şekil size bir şey ifade etmiyorsa bir de şöyle söyleyelim: Dev mamutlar, birbirinden güçlü karakterler, kan isteyen arenalar, kılıç, gürz ve mızraklar… Pek belli etmek istemiyoruz ama 2008'in en çarpıcı oyunlarından biri olmasını bekliyoruz **Rise of the Argonauts**'un. Mitoloji ve RYO bağlarını aksiyona gem vurmayacak şekilde gevşek tutan, son derece hızlı, son derece vahşi ve maskülen çizgisinin, tam da bizi havaya sokacak bir şey olduğunu düşünüyoruz çünkü. **God of War** mu? Aslında ilgisi yok.

Her birinde ayrı bir görevler zinciri tamamlayacağımız çok sayıda adadan oluşuyor mitolojik dünyamız. Biz de bu adalardan birinin kralı olan Jason'ız ve dolayısıyla "haydi örümcek avlayalım, bir-iki level atlayalım, kurt postu toplayalım" gibi ufak oynamıyoruz. Zaten güçlü ve donanımlıyız ve çoğunluğunu mitolojik hayvanların oluşturduğu düşmanlarımız da bizim kadar gelişmiş, daha oyun başlamadan. Post toplamak demişken; oyunda ele geçirdiğimiz her tür nesne ve silah bir şekilde işimize yarasın diye oraya konmuş RotA'da. Inventory'de yer kalmaması gibi bir sorunumuz da olmadığından (çantaya sığmayan her şey otomatikman gemimiz Argo'ya gidiyor) loot çılgınlığını dizginleyecek bir engel de yok.

Anlatacak çok şey var ama oyunu diğer RYO-aksiyonlardan farklı kılan en önemli özelliği yaptığınız tercihlere bağlı olarak hangi tanrının gözüne girdiyseniz onun yetenek ağacındaki özellikleri alabiliyor olmanız. Oyun boyunca tek bir tanrıya hizmet edip, onun güçlerinin tamamına kavuşmaksa pek mümkün değil. Çünkü diğerleri küsüp canınıza okumaya başlıyor bu durumda.

Liquid cephesinde şimdilik derin bir sessizlik hakim olsa da, kanmayın. Gerçekten "ben bunu istiyorum!" dedirtecek bir oyun geliyor, çok yakında…

RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ: 2008'de bir gün
Bize göre: Codemasters, "2008'deki en güçlü kozumuz" dediği oyunun ertelenmesine tahammül göstermeyecektir. Yıl bitmeden kesin çıkar (ben böyle dedim ya, çıkmaz şimdi).

PC PS3 360



4 TOM CLANCY'S ENDWAR

ÜÇÜNCÜ DÜNYA SAVAŞININ SİZİN EVDEN YÖNETİLECEĞİ HİÇ AKLINIZA GELİR MİYDİ?

Geçen yaz öyle bir video yayınladı ki Ubisoft, "vay anam vay" deyip alkışlayalım mı yoksa sokağa fırlayıp "yalan ulan, kandırıyorsunuz bizi!" diye bağırarak koşalım mı, bilemedik. Aslında hâlâ da emin değiliz. Galiba bir yandan alkış tutarak, bir yandan bağırarak koşmak en mantıklısı olacak (mantıklıymış cidden?).

Emin değiliz çünkü oyunun en belirleyici yeniliğini yani sesli komut özelliğini henüz görmedik. EndWar'u diğer GZS'lerden ayıracak birçok özelliği içinde en dikkat çekici olan ses algılama yeteneği, kontrol cihazından tamamen kurtulmanızı, masasının başındaki o hayali komutana (Scott Mitchell'a hayali dedim, vurun beni) biraz daha yaklaşmanızı sağlıyor. Tek yapmanız gereken komuta menüsünü açmak ve kullanmak istediğiniz birimin adını (ya da atadığınız numarasını) söyleyerek komutunuzu vermek.

Oyunun ikinci sırrı multiplayer'ında saklı. Tam da bir dünya savaşının ruhuna uygun olarak oyundaki haritaların hangi tarafın kontrolünde olacağı, o bölgede yapılan tüm savaşların skorlarının toplanmasıyla belirleniyor ve her 24 saatte bir bu bilgi dinamik olarak güncelleniyor.

Tom Clancy's EndWar'un "yıka ve çık GZS'si" olmayacağı çok açık. Oyunun çok daha sade ama daha gerçek tek kişilik versiyonu da, kıran kırana geçeceği şimdiden aşikar olan ve yaratıcı modlarıyla kolay kolay bırakamayacağınız multiplayer'ı da heyecan veriyor. Bu arada, son iki yılda GZS türü amma aştı kendini değil mi?

RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ: Mayıs 2008
Bize göre: Ubisoft'tan yakın zamanda bir ses çıkmamasını kötüye yorabiliriz. Ama Mayıs'a yetişmese bile yaz sonunda EndWar gelecektir.



5 WH40K: ONLINE

CEHENNEMİ FETHETMEK İSTEYECEK KADAR ÇILGIN OYUNCULAR ARANIYOR

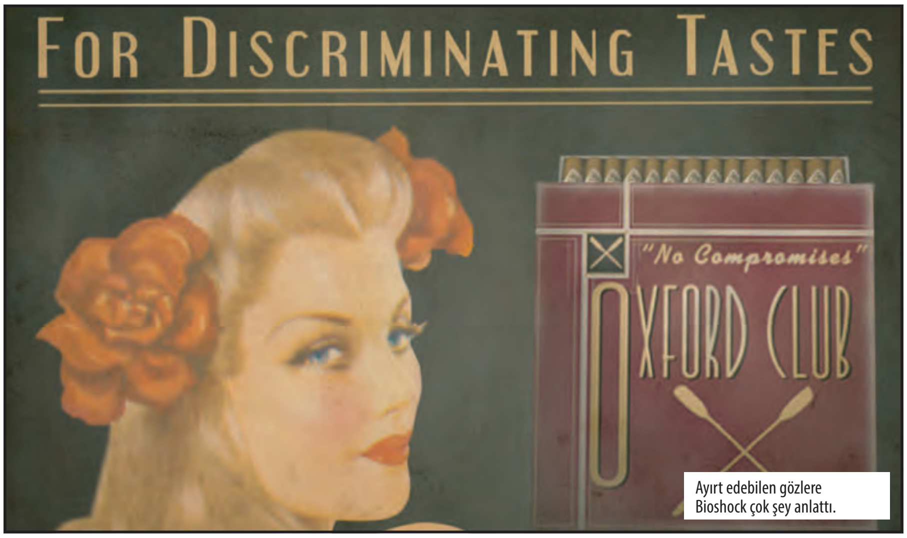
Eh, 40 bin yıllık tarih içinde 1 yıl dediğin nedir ki… THQ tam bir yıl önce açıklamıştı devasa online bir Warhammer 40K için harekete geçtiklerini. Aradan bir yıl geçti, *"ne oldu ya oyun?"* diye soruyoruz, gelen cevap geçen yılkiyle aynı: *"Henüz geliştirme sürecinin çok başındayız, söylenecek fazla bir şey yok."* En azından yapımın askıya alınmadığını, "fazla bir şey" olmasa da birkaç bilgi kırıntısı olduğunu öğrenip rahatlıyoruz… Hem haklarını yemeyelim; WH40K evrenine demir atan ilk DVD bu. İki günde bitmemesi çok normal.

Daha önce WH40K dünyasına ait oyun projelerini otomatikman işinin piri olan Relic Games'e paslayan THQ, bu kez meseleye daha hakim olmak istediği için kendi stüdyolarından birini, Vigil Games'i görevlendirmiş. Ekibin başında NCSoft'tan David Adams'ın bulunması, WH40K devasa online'ının hem tasarım hem tutarlılık açısından doğru ellerde olduğunu gösteriyor. THQ, oyunun tüm detaylarıyla evrene sadık olacağını söylüyor. Son olarak; *"büyük şeyler bekleyin"* diyor THQ yetkilileri, *"büyük savaşlar, büyük alanlar, büyük hikâyeler…"* Bekleme süresinin büyüklüğünü ise şimdilik onlar da bilmiyor.

RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ: Belli değil
Bize göre: Bizce de hiç belli olmaz, ama en iyi ihtimalle 2010.

İSTEYİN, ARAŞTIRALIM

En çok merak ettiğiniz oyunlar hangileri? Biz Bunları İstiyoruz bölümünde araştırdığımız oyunları siz seçiyorsunuz. Bu yüzden hakkındaki haberleri en çok merak ettiğiniz 5 oyunu merakediyorum@oyungezer.com.tr adresine gönderin. Veya www.oyungezer.com.tr adresinde Oyungezer Dergisi altındaki başlığa yazın. Sizin için araştıralım.



Ayırt edebilen gözlere Bioshock çok şey anlattı.



Ertegün, ölümünden bir yıl sonra bir Led Zeppelin konseri daha organize etti.

2007'DE ANLAM ARAYIŞLARI

"DÜNYAYI DEĞİŞTİRMEK İSTİYORUM, AMA NASIL YAPACAĞIMI BİLMİYORUM..." - MEHMET KENTEL

Geride bırakılan bir yıl üzerine konuşmaya çalışmak kolay değil. Zor bir yıldı 2007. Çok şey oldu. Bu yazı, olan "çok şeyler" içinden bir demet sunacak sizlere, dünyada ve oyun dünyasında neler olduğunu, kesişim noktalarını yakalayabildiği ve yakalayamadığı anlarını anlatacak. Fazlasıyla kişisel bir yazı olacak doğası gereği; bırakın dünyaya dair bir "sağduyu" göstermeyi, Oyungezer için bile bir ortaklık gösterdiğinden bahsedilemez. Anlam Arayışları oyunları ve dünyayı anlamaya çalışıyor ve onları değiştirmeye; nasıl yapacağını bilmese de...

Oyun dünyasıyla "gerçek" dünyanın ilginç bir kesişimini fark etmemizi, Avusturya'da çıkan bir yasa sağladı. Bu yasa sayesinde seçim yaşı 18'den 16'ya inerken, başta ABD olmak üzere dünyanın birçok kesiminde oyunların "gençleri kötü etkilediği" gerekçesiyle toptan yasaklanması ya da 21 yaşının üzerinde satılması gerektiği konuşuluyordu. Belli ki oyun oynamak, oy kullanmaktan çok daha fazla sorumluluk isteyen bir işti.

Dünya Ahmet Ertegün'ün yasını tutarken, onun ölümünün vesile olduğu bir başka şeye, bir Led Zeppelin konserine seviniyordu. 9 Aralık'ta Led Zeppelin Londra'da muhteşem bir konser verdi. Oyun tarihi ise 2007'yi müzik oyunlarının mantar gibi çoğaldığı yıl olarak yazacaktı. Sene sonunda duyurulan *Brütal Legend*, metal yaparak dünyayı kurtarmaya çalıştığımız senaryosuyla bu ilişkinin geldiği son noktayı temsil ediyordu.

"BU OYUNDA GEÇEN OLAYLARIN GERÇEK HAYATLA İLGİSİ YOKTUR"

2007 yılı, İngiltere'de Tony Blair döneminin kapandığını ve yerine geçen Gordon Brown'un İngiliz askerlerini Basra'dan (Irak) hızla çektiğini gördü. Oysa bu olaydan birkaç ay sonra tüm dünya, yılın en çok satan oyunu *Call of Duty 4*'le beraber, İngiliz kuvvetlerinin başka bir Ortadoğu ülkesinde yaptığı çok benzer harekâtı oynuyordu bilgisayar başında. Bu arada Filistin ve Lübnan'ın kanı bu sefer iç çatışmalarla akarken, Ortadoğu halklarının sadece terörist (ya da uzaylı) olabileceğini düşünen oyunlar bilgisayarlarımızı işgal ediyordu. Tüm dünyada binlerce insan bombalar ve silahlı saldırılar sonucu ölürken, bu sayı oynadığımız oyunlarda ölenlerle beraber belki yüz binleri buluyordu. Katliam artık günlük bir bilgiydi, fast food menülerimize meze olan. Eski Pakistan Başbakanı Benazir Butto'nun öldürülmesi tam da oyunlara yakışan bir sahneydi ve gerçekti. Ama tüm ölümler içinde bir tanesi, bu satırların yazarını en çok acıttı. Hrant Dink, 19 Ocak günü gazetesinin önünde sırtından vuruldu. Bu arada internette dolaşan bedava bir oyun, oyuncuyu 22 Kasım 1963 Dallas'ına götürüyordu ve ona John F. Kennedy'i öldüren keskin nişancı rolünü veriyordu.

Çin, binlerce işçinin zorla çalıştırıldığının ortaya çıktığı "köle skandalı"yla çalkalanırken, dünya kapitalizminin en önemli sembollerinden biri olan Holywood, 5 ay süren bir grevle sarsıldı. Holywood Yazarlar Birliği, film ve dizilerin internetten gösterimi ve DVD satışlarından yeterli payı alamadıkları gerekçesiyle greve gitti. Kasım'da başlayan grev 2008 Şubatında yazarların istediklerini almasıyla çözüldü. Henüz oyun emekçilerinden benzer bir hamle gelmedi ama en azından vahşi kapitalizme karşı duyarlılığa sahip oyunlar (*Bioshock, Culpa Innata*) oldukça ses getirdi. Microsoft'un oyun departmanı, 2007 yılında çoğunluğu *Halo 3* satışlarından kaynaklanan 357 milyon dolar kâr ettiğini açıklarken, gelişmiş ülkeler yoksul Afrika ülkelerinin borçlarını ertelememekte bu sene de kararlıydı. Dünyada açlık hızla yükselmeye devam ederken, yıl sonundaki oyun fırtınasına yakalanmak isteyen PC oyuncuları 1500 dolardan fazla bir parayı gözden çıkartmak zorundaydı. Bu arada piyasanın çalışma mantığının da değişmekte olduğu gözlemlendi, Serpil'in deyimiyle "en iyi oyun oynamadığımdır" ruh hali kendini iyice kabul ettirdi. Piyasa, çıkan oyunlardan çok çıkacak oyunları konuşmaya başladı, artık malların kendilerinden çok onlar hakkında yaratılan beklentinin satışı önemli hale geldi. Her şeyin anında tüketildiği piyasada,



CoD4, yeni bir savaş kadar ürkütücüydü.



Hrant Dink, 19 Ocak günü öldürüldü.

hemen tüketilemeyen meta bulunmuştu: "Beklenti". 2007 boyunca, yıl sonunda çıkacak oyunlar konuşuldu. Bu beklentileri, grafikleriyle karşılayan ama oynanış özellikleri yetersiz kalan birçok oyun (başta *Hellgate: London* ve *Kane & Lynch*), yarattıkları sükseye rağmen ağır eleştiriler aldı.

"Yeni nesil"in üç sembol ismi DirectX 10, Xbox 360 ve PS3 beklentilerin çok uzağında kalırken, teknoloji geliştikçe, teknolojinin tek başına hiçbir yeterliliği olmadığı daha da ortaya çıktı. Yapımcılar kendilerini sürüden ayırmak için oyun senaryolarını radikal biçimde farklılaştırma yoluna gitmeye başladılar.

Tüm dünya, 2007'nin ikinci yarısından itibaren müthiş bir Facebook çılgınlığıyla sarsılmaya başladı. Herkes ama herkes oradaydı artık. Sokaklarımızda ve ofislerimizde güvenlik kameraları, bilgisayarlarımızda Facebook, post modern bir Panopticon içinde yaşamaya başlayışımızın miladı oldu belki de 2007.

İYİ SENELER

Tüm bu olaylara ev sahipliği yapan, Saatli Maarif Takvimi'nde 365 gün boyunca değişmeyen tek sayı olan 2007, aslında Unesco Mevlana Yılı ve Avrupa Eşit Fırsatlar Yılı'ydı. 31 Aralık'ta, saatler 23:59'u gösterdiğinde, kimse eşit değildi, çok azı "kim olursan ol yine gel" diyordu. 2008'in daha iyi bir yıl olacağı konusunda ise kimsenin bir şüphesi yoktu, Küre'nin bile kanı iyiden iyiye kaynamıştı.

Olağanüstü Deneyimi Yaşayın

AMD Phenom™ 9000 serisi dört çekirdekli işlemcilerin olağanüstü performansı ile arkadaşlarınıza, ailenize ve dijital eğlenceye ulaşmanın yeni olanaklarını keşfedin. Gerçek dört çekirdek performansı için en baştan tasarlanan AMD Phenom işlemciler, ileri düzey çoklu görevler ve iş üretkenliğinde, ileri seviye görsel tasarım ile modellemede, üst düzey oyunlarda, görsel açıdan mükemmel dijital içerik ve eğlencede üstün hız sağlamaktadır.

Pegasus Dragon

1299$ +KDV
(12 x 150,75 YTL - KDV Dahil)

- **AMD Spider Platformu**
- AMD Phenom 9500 İşlemci
- AMD 770 Yongaseti (10/100/1000 GLAN)
- ATI Radeon HD 3850 Ekran Kartı (512 MB DDR3, 256 Bit, PCI-e)
- Orijinal Windows Vista Home Premium
- 3 GB DDR2 800 MHz Kingston Bellek
- 320 GB SATA2 16 MB Cache Sabit Disk
- 20X Çift Katmanlı DVD Writer
- All-in-one Multimedya Kart Okuyucu
- Multimedya Klavye, Optik mouse
- Kaspersky IS 7.0 Antivirus (1 Ay)
- Titan Back-Up Programi (6 ay ücretsiz)
- 19" Pegasus Wide-Screen LCD Monitör

Pegasus Dragon B52

899$ +KDV
(12 x 104 YTL - KDV Dahil)

- **AMD Athlon™ Çift Çekirdekli İşlemci 5000+ Black Edition**
- AMD 690 Yongaseti (10/100/1000 GLAN)
- ATI Radeon™ HD 2600 PRO Ekran Kartı (TVOUT+DVI+HDMI PCI-e)
- Orijinal Windows Vista Home Premium
- 2048 MB DDR2 667 MHz Kingston Bellek
- 250 GB SATA2 16 MB Cache Sabit Disk
- 20X Çift Katmanlı DVD Writer
- All-in-one Multimedya Kart Okuyucu
- Multimedya Klavye, Optik mouse
- Kaspersky IS 7.0 Antivirus (1 Ay)
- Titan Back-Up Programi (6 ay ucretsiz)
- 19" Pegasus Wide-Screen LCD Monitor

PEGASUS TECHNOLOGIES



AMD Phenom işlemcili bilgisayarlardan satın almak için
www.pegasuscomputer.com.tr
adresini ziyaret edin!

PEGASUS TECHNOLOGIES

AMD
Smarter Choice

KÜÇÜK OYUNLARLA DÜNYAYA AÇILMAK MÜMKÜN





KAFEİN KOMASINA GİRMEDEN ÖNCEKİ SON SÖZLERİMİZ...

- DAMLA PINAR GÖK

Türk oyun sektörünün genç, yetenekli bir tasarım grubu daha var artık. İki kişilik ODCaf (Overdose Caffeine) ekibini karşımıza aldık, "One More Cup Of Coffee" eşliğinde mevcut oyunları ve yeni projeleri hakkında konuştuk.

Damla: Öncelikle biraz kendinizden bahseder misiniz? Kimsiniz? Neler yapıyorsunuz? Nereden gelip nereye gitmektesiniz? :)
Tolga Özuygur: Bu işe ufak bir oyun geliştirme takımı olarak başladık. Tabii ilk başlarda hiçbirimiz bu konuda deneyimli değildik. Her şeyi, çeşitli oyun projeleri geliştirerek kendimiz öğrenmek zorunda kaldık. Şu ana kadar iki MMORPG projesi; *The Last Mage Online* ve *Spellcasters*'ı geliştirdik. Amacımız oyuncuların tarayıcı üzerindeki bir oyundan, kurulum gerektiren oyunlardan aldıklarına yakın bir zevk almalarını sağlayacak hız ve adrenalin içeren çok kişilik oyunlar hazırlamak. Bunun dışında, kısıtlı boş vakitlerimizde kendi oyunlarımızı geliştirmeye devam ediyoruz. Facebook'taki "*Battle of Survival*" uygulaması bunlardan sadece biri.

Can Başyiğit: Bilgi Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı bölümünde Tolga'yla tanıştıktan sonra birlikte hareket ederek, farklılık yaratabilecek projeler geliştirmeye başladık. Sektör içerisindeki advergame (reklam amaçlı oyun) mantığının önüne geçmeyi hedefleyen, daha hızlı, daha akıllı sistemler kurgulamaya çalışıyoruz.

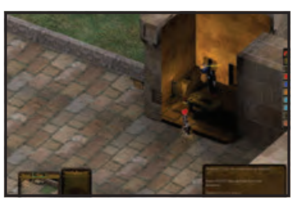
D: **Kaç yıldır oyun geliştiriyorsunuz? Zorlu bir süreç yaşamış olmalısınız…**
T.Ö: Tam olarak hatırlayamamakla birlikte, ilk amatör oyunumu 1997 ya da 1998 yılında programladığımı sanıyorum. 2001 yılında, ufak bir takımla *TLM Online*'ı geliştirmeye başladık. Üniversiteden mezun olduğumuzdaysa kendimizi yurtdışındaki oyun şirketlerine çok oyunculu oyunlar tasarlarken bulduk. Bunun ardından da bir şirketleşme sürecine girerek bu işi profesyonelleştirme kararı aldık. Şimdi "**Overdose Caffeine"** ismi altında genelde tarayıcı tabanlı, hızlı oynanışa sahip oyunlar geliştiriyoruz.

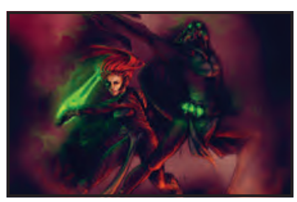
C.B: 2003-2004 senelerinde, üniversitede başlayan bir süreç aslında bu benim için. Öncesindeki tecrübem sadece kağıt üstünde oyun tasarlamak. :)

D: **İleriki dönem projeleriniz arasında neler var? Web tabanlı oyunlarla devam mı edecekseniz yoksa farklı projelerde de rastlayabilecek miyiz size?**
T.Ö: Tek oyunculu oyunlar bizim uzmanlık alanımız değil. Açıkçası bu tür oyunların geçmişte kaldığını düşünüyoruz. Bundan sonraki projelerimiz de çok oyunculu olacak. Bu yaz yapımına başlayacağımız, tarayıcı üzerinden oynanan, şu anki benzerlerinden çok daha farklı olacak bir MMORPG projemiz var. Geliştireceğimiz bu yeni projenin en büyük farkı, client tabanlı bir devasa online'ın her türlü önemli özelliğini barındıracak ve pek çok deneysel özellik içerek olması. Henüz bu konuda ayrıntı veremiyorum ama ilerleyen günlerde projeyle ilgili çeşitli duyurularımıza *www.overdosecaffeine.com* adresinden ulaşabilirsiniz.

C.B: Sadece oyunlar değil, çok kullanıcılı web sistemleri de üretiyoruz. Hedefimiz yıl içinde gerçekleşecek olan iki büyük oyun organizasyonu; E3 ve Game Convention'da yer alabilmek.







OYUNLARDA REKOR KIRMAYA ALIŞIĞIZ

…AMA GUİNNESS REKORLAR KİTABINA GİRECEK KADAR DA DEĞİL

Bir seferde en çok balon patlatmak, bir düz-bir ters dizilmiş en uzun domino taşı zincirini yıkmak, çizgili pijamayla en uzun süre tek ayak üstünde televizyon izlemek… Dünyanın en saçma konu başlıkları altında kırılmış en saçma rekorların yer aldığı bir garip arşivdir Guinness Rekorlar Kitabı. Daha ilginci, insanların bu rekorlardan birini kırmak uğruna yıllarca çalışıp sinir, stres, hırs ve de reflü sahibi olmaları. Neyse, haber şu: Guinness'in Oyun Özel Baskısı yayınlandı. Fasikül kalınlığındaki bu edisyondan kayda değer birkaç başlık verelim.

- "Super Mario" markası 145 milyon adetle, tüm dünyanın en çok satan oyunlar zinciri.

- Bungie ekibi, Halo 3'ü tasarladıkları 36 ay boyunca toplam 9 bin kilogram ağırlığında pizza tüketti.

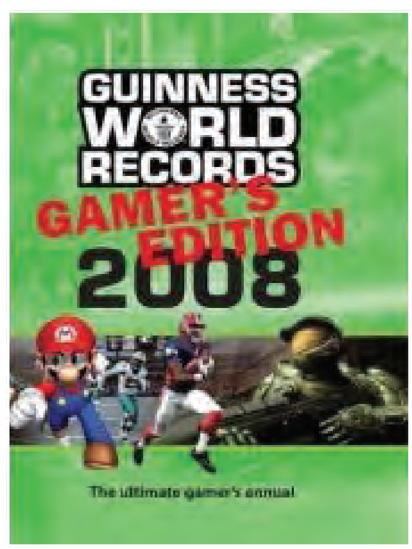
- Oblivion'u baştan sona tüm görevleriyle oynadıysanız 35.544 çalı, 67.730 bitki ve mantar, 94.013 ağaç ve kütük, 395.696 kaya parçası gördünüz demektir. Tebrikler.

- Space Invaders'ta bugüne dek yapılmış en yüksek skor 55.160 olarak geçti kayıtlara. Skoru kaydeden kişi tabii ki dünyanın tüm arcade salonlarını dolaşan AAA isimli efsanevi oyuncuydu.

- Orijinal Sonic the Hedgehog'ta alınabilecek en yüksek puan 9.999.990 ve bu puana Xbox Live üzerinden şu ana dek ulaşabilen oyuncu sayısı 23.

- Mass Effect'te yaklaşık 20 filme yetecek kadar, tam 20 bin satır diyalog bulunuyor.

- En çok oyunu yapılan seri; tam 46 ayrı oyunla Mega Man.





SIMLER BOŞ DURMUYOR

LÂLE DEVRİ YENİDEN BAŞLIYOR...

Tam da Simce konuşmayı unutmaya başlamışken ("anlıyorum ama konuşamıyorum" bir nevi) yeniden bu dünyaya ısınmaya başlamamız gereken tarihlerin yaklaşmakta olduğu haberleri geldi geçen ay. Şimdi, bir sıraya koyarak gidersek…

> Bir zamanlar Sims Online vardı, hatırlar mısınız? Kötü moderasyon, bol bug, az hareket imkanı nedeniyle unutulup gitmişti oyun, yapımcıları tarafından bile… Ama Second Life bir fenomene dönüştükten sonra EA boş duracak değildi herhalde? Ya Second Life'ı toptan satın alması ya da ona denk bir sosyalleşme ortamı yaratması gerekirdi. EA Land böyle oluştu. Sim evrenini Second Life'la buluşturacak EA Land bu yıl çok konuşulacak.

> Bir de SimsCarnival var… Bizleri EA Land'e hazırlamak üzere betası geçtiğimiz günlerde başlayan The Sims Carnival'in olayı, çeşitli tool'lar yaratarak ve kullanarak, bu dünyaya içerik sağlamak. Yanlış anlaşılmasın, bu işi geliştiriciler değil betaya katılan oyuncular üstleniyor.

> EA'den gelen bir başka açıklama The Sims 3'ün yolda olduğu… Sims 2 karakterlerimize 19 kuşak giden birer aile yaptıktan sonra, artık zamanı gelmişti. Oyunda yeni göreceğiz, şimdilik belli değil.

> Son olarak SimCity: Societies'in ilk genişleme paketinin de yolda olduğunu söyleyelim. Destinations isimli paket, oyuna yepyeni tematik bina tipleri ve turistik mekânlar ekliyor. Evet, yine tatile çıkıyoruz Sim severler olarak!



UZAYLI DOSTLARIMIZ GERİ GELİYOR

CEPLERİMİZİ TAŞLA DOLDURDUK, BEKLİYORUZ!

Kastıra kastıra duyurulan, her ay bir gıdımı açıklanan haberleri sevmiyoruz. Önce proje açıklanır, sonra projenin ismi, derken hikâyesi, bir ara ekran görüntüleri… Bu parçalar nihayet anlamlı bir bütün oluşturduğunda oyunun çıkmasına 1 ay kalmıştır. Sizin haberler de bu arada mundar olup gitmiştir tabii. İşte öyle pis bir (iki olsun) durum var yine. İkisi de uzaylı cinsinden.

Birincisi, Gearbox ve Sega'nın yeni Aliens oyunu. 1986 yapımı ilk Aliens filminden yola çıkan FPS türündeki doğuştan efsane olmaya aday bu yapımın şimdilik sadece tam ismini biliyoruz; *Aliens: Colonial Marines*. Diğer haberse, ne zamandır hararetle konuşulan Red Faction 3. Tam ismi *Red Faction: Guerilla* olarak belirlenen oyun, serinin takipçilerinin beklediği üzere Mars'ta geçiyor. Üçüncü şahıs kamerasından oynanacak bu aksiyonun güzel yanı bizi dört duvarla çevrili bir üsse sokup "al sana Mars" demek yerine açık arazide ve özgür bırakması. Saints Row ve THQ ortak yapımı Guerilla, Nisan 2009'a yetişmeye çalışıyor.

Bu arada her iki oyun da hem yeni nesil konsollara hem de PC'ye çıkacak.

BİR EFSANE CANLANIYOR

Ama hangisi? EA, Chronicles of Riddick'in yapımcısı Starbreeze'le birlikte yeni bir oyun projesine başladıklarını duyurdu. Daha doğrusu geçmişte çok sükse yapmış ama arkası gelmemiş bir EA klasiğinin yeni nesil grafiklerle yeniden canlandırılmasına karar verdi. Kod ismi Project RedLime olan (aileler çocuklarına nasıl böyle isimler verebiliyor, hayret) oyun için bahisleri açıyoruz… Syndicate diyen? System Shock diyen?

"OYUN BAĞIMLILIĞINDAN KURTULMANIN"

5 YOLU

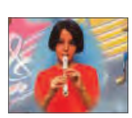
Bilgisayarınızı camdan aşağı sallamadan da iyileşebilirsiniz...



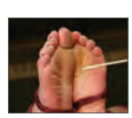
1 "Bizim bir arkadaş" diye başlayan ve arkadaşınızın günde kaç saat WoW oynadığını anlatan hikâyelere sığınmaktan vazgeçin. Önce kendi sorununuzla yüzleşmeyi öğrenmelisiniz. Arkadaşı sonra ayıplarsınız.



2 Oyun oynama zevkinizi katmerleyen daha basit alışkanlıklarınıza ara vermeyi deneyin. Mesela bilgisayar karşısında kola içmeyin bir süre. Onun yerine çiğ pırasa yemeye başlayın.



3 Konfor seviyenizi düşürün. Koltuğunuzu değiştirin, ışığın açısını ve şiddetini bozun, akşamları küçük kardeşinizi davet edin odaya, flüt ödevine sizin yanınızda çalışsın.



4 Uzakdoğu'ya doğru bir yolculuğa çıkın. Çin'de çok bilimsel yöntemler kullanılarak gençler bu zehirden arındırılıyor. Ücretsiz… Sopayla…



5 Bu da işe yaramadıysa, zamanında bir okurumuzdan gelen fikri öneriyoruz size: Monitörün üstüne, siz fareye tıkladıkça tetiklenecek bir su tabancası yerleştirin. Kestiğiniz her yaratık sizi gerçek dünyaya biraz daha yaklaştıracak.

OYUNEZER!

EN MÜLAYİM YAZARIN BİLE ÇILDIRDIĞI BİR AN VARDIR!

Bu ay Oyunezer'i yazmak istediğimi söylediğimde, herkes bana "Ama Sinan, sen çok yufka yüreklisin. Baksana, en tırt oyunda bile sevilecek bir yön buluyorsun. Sen oyunları ezemezsin ki!" dedi… Tabii ki o yufka yüreğin altında nasıl bir taşın yattığını bilemezlerdi. O taşla karşılaşmaya hazır mısınız? Sizin ve benim en sevdiğimiz firmaların, inatla görmezden gelinen yanlarını (g) ezeceğiz bu ay.

MARIO'NUN BIYIKLARI BATMIYOR MU?
İlk önce tüm dünyanın gözbebeği olan bir markadan başlamak istiyorum izninizle: Nintendo! Zibilyon dolar kazanmış olan bu güzide firmanın her başarılı oyununda aynı formülü uygulamasını nasıl da yutuyoruz yıllardır. Çıkan istisnasız her *Zelda* ve *Metroid* oyunu "*bir yere kadar gelince tıkan, ama bu noktada yeni yetenek kazan, daha önce gezdiğin yere geri git, o yeni yetenekle daha önce açamadığın bir kapıyı aç, biraz ilerleyince yine tıkan, ama yeni bir yetenek kazan…*" formülünü çevirip çevirip kullanıyor yıllardır. Ama Nintendo bu işi doğru yapıyor doğrusu, formül aynı kalsa da etrafındaki şeker katmanını her oyunda çok güzel değiştiriyor... Ya bu pek "ezmek" tanımına uymadı sanırsam!

Bir de, bıkmadık mı artık *Mario*'dan biraz? Nedir bu bıyık fetişi Allah aşkına, her ay DS ve Wii'de ikişer üçer oyununu görüyoruz? Standart platform Mario oyunları bir yana, maşallah her ay Mario tenisi, Mario beyzbolu, Mario kartingi, Mario futbolu, Marioana partisi, kağıt Mario RYO'su derken her tarafımız kıl doldu yaw! Mario'nun biraz nadasa bırakılması herkes için iyi olacak sanırım.

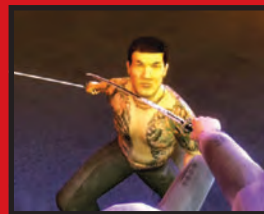
Tabii bir de Wii'nin hareket algılayıcı sisteminin hassaslık ve hareketi tam olarak algılama konusundaki sorunlarının sürekli hasıraltı edilişi var. Ben hala Wiimote'u gerçekten vücudumuzun bir uzantısıymış gibi hissettirecek, *Wii Sports*'dan daha iyi bir oynanışa sahip bir oyun görmeyi ümitle bekliyorum! *Red Steel* konusunda tüm dünyayı nasıl uyuttuklarını unutmadım... Kılıcı boğaza getirip durdurmakmış… Külahıma anlat!

BUGÜN PS3'Ü KAÇ GB YAPSAK?
Eveeet, sırada Sony var… Geliniz, lütfen oturunuz şöyle. Bakınız Sayın Sony, konsol dediğin şeyin özü "tek tip" olmasında gizlidir. Ya Allah'ın adını verdim bak, bir düzine farklı konsol versiyonu çıkartmak nedir!? Yok birisi 60 GB, öteki 40 GB ama bilmem ne girişi yok, berikinin içinde oyun var ama ikinci kol yok, birisi Avrupa'ya, diğeri ABD'ye özgü, bir de yakında 80 GB'lık versiyonu geliyormuş, esas "ultimate" versiyon o olacakmış falan… Bu ne ya? Kafa bırakmadınız adamda yahu! Niye iki günde bir 20 GB yükselip alçalıyor PS3'ün kapasitesi? 20 GB dünyayı mı kurtaracak?

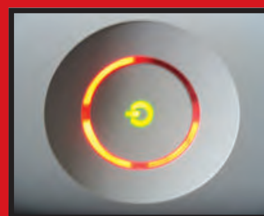
Zaten konsol yarışına en son girmişsin, fiyatın diğerlerinden pahalı. Sağ duyulu birisi "bari basınla iyi geçineyim" der, öyle değil mi? Ama yoook, hakkındaki her eleştirel yazıya dan dun geçirmeler, eleştirenleri toplantılarından men etmeler, kara listeye almalar falan (bkz. **tinyurl.com/ysolyt**)… N'oluyoruz kuzum? Lütfen biraz dünyaya ininiz. İki dakika sakin olup, derin derin nefes alınız. Bu "alçak dağları ben yarattım" yaklaşımı size zarar veriyor. Basınla ve oyuncularla küsüşmeyin ki yapımcıları kaçırmayın elinizden. Yoksa daha çooook "exclusive" oyunlar kaybedersiniz.

PŞŞŞT, DOSTUM SAVAŞ BİTTİ, DUR!
Ne oldu Sayın Microsoft? Gülüyorsunuz öyle kenarda, çok hoşunuza gitti sanırım arkadaşlarının sağlı sollu yediği tokatlar. Bir saniye bekleyiniz lütfen, bir… Bir sani… ÇAAAT!! Evladım, teflon tava mı üretiyorsun, konsol mu? Ne bu ısınma sorunu? En azından teflon tavanın üstüne yumurta yapışmıyor. Ama 360 öyle mi ya? Bir konsolda %16.4 oranında arıza çıkabilir mi ya? QA departmanınızda kimler çalışıyor sizin çok merak ediyorum. Bir tanışıp çaylarını içmek, fikir telakkisinde bulunmak istiyorum. Yazık değil mi, gömdünüz 3 milyar doları bozulan makinelerin tamirat işlerine. Kaybettiniz güzelim konsol savaşları liderliğinden gelen paracıkları… Ama başınıza bir gelecek varmış demek ki. Sokar mısınız milleti 2 yıl erkenden yeni nesil savaşlarına? Oh olsun!

OYUNGEZER'E KAPAK OLSUN
Efendim sayın okuyucu? Hile mi yapıyorum? Oyunlara geydirmekten kaçınıyor muyum? *Knight Online*'a, gariban *Jericho*'ya yüklenmek kolay. Masasında hiçbir şeyden habersiz çalışan Sinan'a giydirmek kolay. Sıkıysa üç büyüklere batırın çuvaldızı, hadi… Efendim Tuğbek? "*Reklam yerine hava mı alırız*" bu yazıdan sonra? Eee, beni yazına malzeme ederken düşünecektin onu efendi! Bu da sana kapak olsun! (This is coverpage for you!)



Aman abi, yavaş yaklaştır kılıcı, bir sakatlık çıkmasın…



360'ımız bize bir şey anlatmaya çalışıyor bey!



Tükkanı yeni açtık birader, atasın bir siftah.

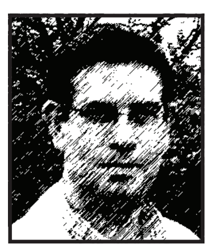


Çıkan HD-DVD'ler arasında en nüktedan isimlisi bu olsa gerek.



Tencere yuvarlanmış kapağını… Tencere?

AYIN EZENİ



Sinan Akkol

Zamanında Miyamoto tarafından keşfedilmiş olsa Mario'dan bile daha popüler, daha sevimli bir oyun karakteri olabilecekken, bizim sıkıcı dünyamızda sıkışıp kalmıştır Sinan. Öylesine çok sever ki oyunları, en dandik olanına bile kıyamaz, "canım benim, niye böyle yapıyorsunww sen?" demekle yetinir. "Oyun dünyasını sevgiyle kucaklamak" mottosudur. Kucaklamayanı döver.

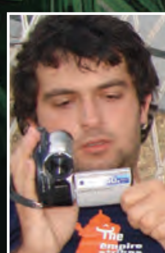


MV SHOP
MAVİ BİLGİSAYAR
OYUN DÜNYASINA HOŞGELDİNİZ
www.mavishop.com
HORI
HORI ÜRÜN VE AKSESUARLARI MVSHOP GÜVENCESİ İLE ARTIK TÜRKİYEDE
WIRELESS
PLATFORM PLAYSTATION 3
FIGHTING STICK 3
TRACKIR by NaturalPoint
put your head in the game™
MVSHOP GÜVENCESİ İLE ARTIK TÜRKİYEDE
TrackIR, kafa hareketlerinizi izleyerek oyun oynamayı çabasız hale getiren devrimsel bir kontrolördür.
Microsoft Flight Simulator X UYUMLUDUR
PLATFORM PC
Tüm 6 Hareket Derecesini İzler
SAPMA sol/sağ
YUNUSLAMA yukarı/aşağı
YUVARLANMA eğimli açılar
YASLAMA sol/sağ
KALDIRMA yukarı/aşağı
ZOOM içeri/dışarı
EN YENİ OYUNLAR TÜM FORMATLARDA MAĞAZALARIMIZDA...
PS3 LİSANSLI ÇANTA MAĞAZALARIMIZDA
Wii IŞIN KILICI MAĞAZALARIMIZDA
GTA 4 ÖN SATIŞTA
www.mavishop.com
NİSAN 2008'de Yeni Mağazamızla Hizmetinizdeyiz
YENİ ŞUBEMİZ, BAKIRKÖY "AIRPORT ALIŞVERİŞ MERKEZİ"NDE
Cevahir Alışveriş ve Eğlence Merkezi Şişli - İstanbul
1. Kat, No: 125
Showroom Satış Mağazası: Cevahir Alışveriş ve Eğlence Merkezi Büyükdere Cad. 1. Kat Mağaza No:125 Şişli / İSTANBUL Tel: 0212. 380 01 50 Fax: 0212. 380 01 53
Merkez Satış Mağazası: Adnan Kahveci Cad. No:49 Ferahevler-Tarabya/İSTANBUL
Tel: 0212. 223 33 46 Fax: 0212. 262 17 67
yetkili@mavishop.com
İnternet'te güvenli alışveriş siteniz:
www.mavishop.com • www.mvshop.net



BEN YAPIMCIYIM





BU AY OYUNGEZER'İN KONUK YAZARI: GİRAY ÖZGİL

EA Los Angeles ekibinde yazılım mühendisi olarak çalışan Giray, bu satırları okuyan yapımcı adaylarının boşa hayal kurmadığını gösteren örneklerden yalnızca bir tanesi. Kendisi şimdilerde Tiberium'un tasarımıyla meşgul ama önümüzdeki sayılarda Oyungezer'de ismine daha sık rastlayacağız gibi görünüyor.

Hikâyemin başı sanırım benim neslimin büyük bir kısmıyla ortak… İlkokul 2'de karne hediyesi olarak alınan Atari 2600 (nam-ı diğer "Kara Kutu") ile başlıyor her şey. Tabii o zamanlar "Atari", üstünde oyun oynanan ve bilgisayar olmayan her şeyin ismiydi ama 2600'üm okul zamanı ebeveynler tarafından illa ki bir yere saklanan ve illa ki bulunarak arkadaşlarla *River Raid*'de rekor (ve joystick) kırma çabasına girilen, Murat 131 görünümlü apayrı bir aletti. "Bu oyunlar nasıl yapılıyormuş yahu" diye meraklanmam ilk o zamanlara denk gelir, bu sırrı öğrenmek için aletin içini bir daha kapatamamak üzere açmış olmamsa bir talihsizlikti sanırım. Oyun yapımcısı olmak üzere yaptığım bu ilk hamle, işte o toparlanamayan cihaz yüzünden başarısızlıkla sonuçlandı böylece.

OYUNUN KODLARINA SIZMAK

Her ne kadar alt komşumuzun oğlunun *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* oynayışını gördüğüm akşam saatlerce "Ben bilgisayar kullanmayı nasıl öğreneceğim?" diye ağlamış olsam da bir sonraki karne hediyem olan 4 MB hafızalı ve 66 Mhz işlemcili ilk bilgisayarıma alışmam pek uzun sürmedi. Favori oyunlarımdan biri o zamanlar yeni çıkan *Command & Conquer*'di. Üçüncü bölümün sonunda GDI üssünü yok ettikten sonraki videoyu izlerken "Ben de oyun yapmak istiyorum!" dediğimi hatırlıyorum. On üç yıl geçti aradan ve kaderin hoş bir sürprizi olarak kendimi yeni *Command & Conquer* oyununu yapan ekibin bir üyesi olarak, dünyanın en eğlenceli mesleğini yaparken buldum. İşte bu on üç yılı kısaca anlatacağım birazdan, belki şu an *Bioshock* oynayıp "Ben de!" diyen birileri varsa onlara bir fikir verebilirim.

Ortaokul ve lise yıllarımda oyun yapmayı öğrenmekten çok oyun oynamakla meşguldüm. O zamanlar çıkmakta olan *Gameshow* dergisinin her sayısını alır, piyasadaki hemen her oyunu oynardım. Başlarda günde 4 saat bilgisayar oynama sınırım vardı, sevgili babam eve geldiğinde monitörün ne kadar sıcak olduğuna bakarak çok oynayıp oynamadığıma karar veriyordu. Bilmediği şeyse o gelmeden hemen önce buz torbalarıyla monitörü soğuttuğum ve onu o gün hiç oyun oynamadığıma ikna ettiğimdi. Bu sayede bir 4 saat daha oynayabiliyordum!

O yıllarda internette tanıştığım birkaç *Gameshow* okuruyla Türkiye'nin ilk e-dergilerinden olan *GameTemple*'ı kurduk, orada oyun eleştirileri yazdım birkaç yıl boyunca. Bir taraftan da yavaş yavaş programlama öğreniyor, QBasic'te *Pong* benzeri oyunlar yaparak öğrendiklerimi uygulamaya çalışıyordum. Şimdi olsa, üniversiteye başlamadan önce daha çok programlama öğrenirdim sanırım.

MARTYR'İN ÖĞRETTİKLERİ

O zamana kadar benim için bir "fantezi" olan oyun programcılığı Sabancı Üniversitesi'ne girdikten sonra, ulaşılabilecek bir hedefe dönüştü. Oyun yapımı hakkında bulabildiğim



her kitabı okumaya, uzaktan yakından alakalı olabilecek her dersi almaya başladım. Hocalarımın, özellikle Selim Balcısoy'un yönlendirmelerinin bugün bulunduğum yerdeki payının büyük olduğunu söylemeliyim. İlk üç boyutlu oyunum olan *Martyr*'i bir arkadaşımla birlikte Selim Hoca'nın verdiği Bilgisayar Grafikleri dersinde programladık. Üç gün sabahlayıp sonunda iki kürenin çarpıştığı noktayı başarıyla tespit edebildiğimde hamamdan fırlayan Arşimet'in ne hissettiğini anlamıştım, neyse ki üstümde yeterli miktarda kıyafet vardı. *Martyr* elbette amatör işiydi ve kimsenin alıp oynamasını beklemiyordum. Ama benim için önemi şuydu: Oyun programlamanın, gecemi gündüzüme katmam gerektiğinde bile ne kadar heyecan verici ve eğlenceli olduğunu görmüştüm. Daha önce başka hiçbir şey için bu kadar tutkuyla çalışmamıştım. Sonucunda kararım kesinleşti, ben oyun yapımcısı olacaktım.
Oyunumuzu Türkiye'deki sayılı oyun şirketlerinden olan *Yoğurt Teknolojileri*'nin sahibi Cemil Türün'e götürüp gösterdik, o da bize şirketinde staj imkânı verdi. Aslında o yaz *Oracle* gibi bir dünya yazılım devinde staj yapma imkânım vardı fakat ben *Yoğurt*'u tercih ettim. O zaman için çok zor bir karardı ama "yüreğimin götürdüğü yere gitmek" yolunda attığım bu ilk adımdan asla pişman olmadım. *Yoğurt*'un o zamanlar Nişantaşı'nda olan binasında bir asma katta, Türkiye'nin yanılmıyorsam ikinci üç boyutlu oyunu olan *Eti Yami Mekanik İstila* üzerinde çalıştım. Orada edindiğim tecrübeler çok önemliydi benim için. Bir yandan da Türkiye'deki oyun sektörünün henüz emekleme aşamasında olduğunu ve beni gerçekten tatmin edecek olanın dünyaya açılmak olduğunu gördüm.
Okula geri döndüğümde bir yandan programlama alanında kendimi geliştirmeye çalışırken bir yandan da *EA*, *Ubisoft* gibi büyük şirketlere başvuruyordum. O e-mail'lerimi alan insan kaynakları elemanlarının kahve molasında bunu arkadaşlarına gülerek "Türkiye denen ülkede hiç duymadığımız bir okuldan hiç tecrübesi olmayan bir çocuk burada çalışmak için başvurmuş :)" diye anlattığına eminim. Elbette hiçbirinden tek satır cevap gelmedi. Yine de, denemeye değerdi.
Daha öğrenilecek çok şey vardı ve bu şirketlerle konuşabilmek için de bir şekilde yurtdışına "kapağı atmak" gerekiyordu. Amerika'nın bu alanda dünyanın geri kalanından çok daha önde olduğunun farkındaydım. Dolayısıyla önde gelen pek çok Amerikan okuluna master için başvuru yaptım. İçlerinden özellikle meşhur olan *Carnegie Mellon Üniversitesi*'ni çok istiyordum fakat açıkçası çok da umudum yoktu. Hatta o kadar umutsuzdum ki kabul cevabı alırsam bütün arkadaşlarıma İskender kebap ısmarlama sözü vermiştim. Ama bir şekilde beni kabul ettiler. Arkadaşlarımı bilemeyeceğim fakat benim yediğim en güzel iskenderdi.
Carnegie Mellon'da kendimi birden hayal ettiğim şirketlerin, insanların ortasında buldum. Pek çok oyun stüdyosunu gezme, insanlarla tanışma ve endüstrinin işleyişini öğrenme şansım oldu. Diyebilirim ki bunlar, okuldaki derslerde öğrendiklerimden daha faydalıydı. Ve artık şirketler için potansiyel bir oyun yapımcısıydım, çünkü bildikleri bir okulda okuyordum ve istedikleri zaman benimle yüz yüze görüşme şansları vardı. Yine de oyun sektöründe çalışmak isteyen yüz binlerce kişiye asla yetmeyecek kadar az iş imkânı olduğundan, ilk adımımı atmam kolay olmadı.
Okuldaki ilk senenin sonunda staj yapmam gerekiyordu. Burada şunu belirteyim; oyun sektörüne ilk giriş gerçekten çok zordur, çünkü tecrübe en önemli şeydir ve kimse tecrübesi olmayan birini stajyer olarak bile işe almak istemez. Tabii Amerika'daki staj kavramının Türkiye'de anlaşıldığından çok farklı olduğunu, neredeyse normal bir çalışan kadar maaş alındığını ve stajyerin fotokopi çekmek veya kahve yapmak gibi görevlerinin olmadığını da söylemeliyim.
Okul aracılığıyla ve GDC gibi konferanslarda tanıştığım insanların yönlendirmesiyle stajyer arayan birçok şirkete ulaşabildim. Bunların yaklaşık 60-70 tanesine başvurdum, ancak yarısı cevap verdi, yaklaşık 15 tanesiyse benimle mülakat yapmayı kabul etti. Çoğu şirket karar vermeden önce 3-4 tane mülakat yapmak istiyordu, bu mülakatlar ise epey zorluydu. Daha önceden hiçbir tecrübem olmaması ve Türkiye'den geliyor olmam da şansımı azaltıyordu. Örneğin bir mülakatta Apple'ın oyun departmanı aşağılarcasına Yoğurt Teknolojileri'nde yoğurt mu yaptığımı sordu. Cevaben "*siz de elma yapıyorsunuz sanırım!*" demenin verdiği haz, Apple'ın da beni reddetmesine değmişti.

EA BENİ Mİ İSTİYOR?!

Her hafta ülkenin başka bir köşesine uçup mülakat yapmaktan yorulmuştum ki sonunda hayallerim gerçek oldu ve birkaç şirket bana staj teklifi yaptı. Bu şirketlerin içinde *Electronic Arts*, *Infinity Ward* (*Call of Duty 4* yapımcısı) ve *THQ* da vardı! Önceden rüyamda göremeyeceğim bu şirketlerden birini, şimdi seçmek zorunda olmak garipti. Hangisini seçersem seçeyim iyi bir yerde olacağımı biliyordum ve sonunda Electronic Arts'ın Los Angeles stüdyosunda çalışmaya karar verdim.
Nihayet istediğim yere gelmiştim, EA'in muhteşem kampüsünde *Medal of Honor: Airborne* üzerinde çalışıyordum. Açıkçası başta EA hakkında şüphelerim vardı. Çok büyük bir şirket olmaları sebebiyle bir stajyere önem vermeyeceklerini düşünüyordum. Fakat hiç de öyle olmadı, bana çok iyi bir çalışma ortamı ve önemli sorumluluklar verdiler.
Epey yoğun geçen bir yaz sonunda oyun çıktı. Yüz binlerce insanın, içinde benim emeğim olan bir yapımdan zevk alıyor olması sanırım yaşayabileceğim en büyük mutluluklardandı.
Benim EA'den memnun kaldığım kadar onlar da benden memnun kalmış olmalılar ki şirket tarihinde bir ilk olarak bana stajın hemen sonrasında okul bitmeden işe başlamamı teklif ettiler. Seve seve kabul ettim ve o zamandan beri buradayım.
Şu an *Tiberium* ekibindeyim. Hep yapmak istediğim şey olan grafik programlamayla uğraşıyorum, yani oyundaki görsel efektleri, gölge ve ışıklandırma sistemlerini programlıyorum. Oyunumuz PC, Xbox 360 ve PS3'te çıkacağı için bu platformların üçünün de yüksek performansta çalışması görevlerim arasında (PS3'le yıldızım barışmıyor pek maalesef).

İSTİYORSAN, VAZGEÇME

Yeterince istendiğinde ve çalışıldığında her şeyin başarılabileceğini, buna Türkiye'den kalkıp dünyanın en büyük oyun şirketine gelmenin de dahil olduğunu kanıtlıyor bu 13 sene. Açıkçası ben neden daha çok gencin bunu yapmadığını merak ediyorum. 18 milyar dolarlık bu dev endüstriden Türkiye hiç pay alamıyor maalesef. Bunu düzeltmek adına en azından konuyla ilgilenmek isteyen fakat merak ettikleri ya da çekinceleri olanlara yol göstermek beni mutlu eder, gozil@ea.com adresine bir mail atmanız yeterli.

Son olarak, pazartesi günlerini pazar günlerinden daha çok seviyorsanız doğru işi yapıyorsunuz demektir ve bence o işi bulana kadar aramaya devam etmelisiniz. Oyun yapımcılığına bir şans verin, eğer bu sayfaları okuyorsanız sizin ait olduğunuz yer de burası olabilir.

GİRAY ÖZGİL



MIRROR'S EDGE

FPS'LERİN TARİHİNİ YENİDEN YAZALIM, BU KEZ İÇİNE VÜCUTLARIMIZI DA KATALIM - MEHMET KENTEL

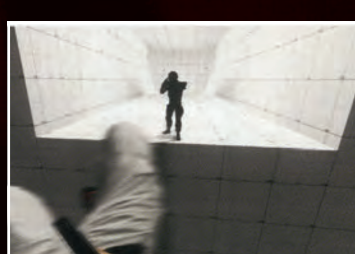


Geçen yaz oldukça sönük geçen E3'te, FPS'leri algılayışımızı baştan aşağı değiştirebilecek bir oyun duyurulmuştu: *Mirror's Edge*. Sinan'ın o zamanki E3 yazısında heyecanla bahsettiği oyunun sesi soluğu kesildi sonraki aylarda. Ama geçen ay elimize geçen bilgiler, oyuna olan ilgimizi yeniden canlandırdı, biz de Battlefield serisinin yaratıcısı DICE'ın (*Battlefield* serisinden tanıyor olabilirsiniz) yeni harikasının neler vaat ettiğine biraz daha yakından bakmaya karar verdik.

BİRİNCİ ŞAHISA ŞAHSİYET KAZANDIRMAK

Mirror's Edge hakkında bizi bu kadar meraklandıran şey oyunun devrimsel fizik motoru, daha doğrusu fizik motorunun karakter avatarında kullanılış biçimi. Klasik FPS'lerde yönettiğimiz karakterin vücudu, elinde tuttuğu silaha iliştirilmiş, herhangi bir ağırlığa ya da hacme sahip olmayan tül perdeler gibidir. Yürürken, koşarken, eğilirken ya da zıplarken, karakterin çevresine uygulaması gereken gücü asla göremeyiz. Oysa gerçek hayatta güç her yerdedir. Mirror's Edge'in FPS'lere eklediği yeni boyut işte tam olarak bu: Avatar kelimenin tam manasıyla **"güçleniyor"**. Böylece yere bastığını hissetmediğimiz, farklı güçteki adımlar arasındaki gerçek farkı duymadığımız, oynanış hissi açısından herhangi bir şey fark etmediğimiz tül perdeler gidiyor, yerine yürürken ve koşarken çevresine farklı şekillerde güç uygulayan, farklı şekillerde sallanan, hacme kavuşmuş bedenler geliyor. Koşarken bir anda duramayan, onun yerine yalpalayan, üst tarafı öne doğru esneyen bedenlerden bahsediyoruz burada.

Kahramanımız Faith, artık karizması eskilerde kalmış tüm diğer FPS kahramanlarının aksine, 1 metrelik duvarlara çıkabiliyor yeterli gücü uyguladığı takdirde. Ya da bir yerden inerken inişinin şiddetini ayarlayamazsa, dengesini kaybedip yere kapaklanabiliyor. Böylece gücün sadece varlığını değil, artmasını ve azalmasını kontrol etmek, güce tutunmak da dikkat edilmesi gereken şeyler oluyor. Ayrıca **"Reaction Time"** denen bir hadiseyle, ciddi anlamda akrobasi gerektiren işler için oyuncu sınırlı bir "yavaşlatılmış zaman" kazanıyor. Böylece hareketlerine ince ayar çekebiliyor. Üstelik tüm bunları yapmak için gamepad'de sadece iki tuş kullanıldığını düşününce insan şaşırmadan edemiyor. Ana geliştirici Owen O'Brien şöyle diyor: *"İnanıyoruz ki daha önce hiçbir oyun türünde görmediğiniz bir hareket özgürlüğüne sahibiz- daha çok Prince of Persia'nın yaptığına benziyor, ama bizimki birinci şahısta."*





Yine FPS'lerden bildiğimiz klasik görüntüde, çizimleri çok detaylı yapılmış, gerçeğine -ya da fantezisine- bire bir uyan silah modellerine karşılık birer odun parçası şeklinde attırılmış el ve kol çizimleri vardır. Dice bu görüntüyü de değiştiriyor. Normal FPS'lerde ortalama 30 olan el animasyonu sayısı, Mirror's Edge'de 300'e çıkıyor, cansız odun parçalarına damarlar ve sinirler ekleniyor. O'Brien'ın "silah üzerinden değil, karakter üzerinden" olarak nitelendirdiği oyun deneyiminin sağlanabilmesi için, el ve kol animasyonları da çok daha organik bir hisse kavuşuyor.

ENGELLER GÖRMEYİ BIRAK, FIRSATLARI GÖR.

Mirror's Edge'in geçtiği hayali Grime

ŞCR/DICE

Kuzey Avrupa'nın en büyük oyun geliştiricisi olan Dice, boşu olmayan bir firma. 1992'de yaptıkları ilk oyunlarından bu yana adımlarını hep sağlam attılar. En büyük çıkışları elbette Battlefield serisiyle oldu.

Battlefield 1942 (2002)
Battlefront çılgınlığının doğuşu olan multiplayer FPS. Kocaman haritalar, gerçekçi silahlar, büyük kapışmalar.

Battlefield 2 (2005)
Battlefield'un bir efsane olmasını sağlayan muhteşem oyun. Multiplayer oynanışı kusursuz bir hale getirmişti.

Battlefield 2142 (2006)
İkinci oyun kadar tutulmasa da çok iyi bir oyundu, bu kez savaş alanı gelecekti ve altımızda mech'ler de vardı.

DICE'IN AMACI MIRROR'S EDGE'İN ANA KARAKTERİ FAITH'İ LARA CROFT KADAR TAKİP EDİLEN, SEVİLEN VE HAKKINDA KONUŞULAN BİR KARAKTER YAPMAK

("crime" göndermesi oldukça açık) şehri, fazlasıyla mükemmel gözüken bir şehir. Çok düzenli, çok temiz, çok çekici ve suçtan arındırılmış bir yer burası. En azından görünüşte. Herkesin fazlasıyla mutlu ve normal, hatta standart gözüktüğü bu şehrin sorunu da tam olarak bu: Her şey fazlasıyla 'standart'. Çünkü Grime'ın arkasında, herkesi ve her şeyi standartlaştırmak suretiyle kontrol etmeye çalışan bir polis devleti var. "Güvenlik" gerekçesiyle her noktaya yerleştirilen kameraların, her an gözetlenen haberleşme ağının arzu ettiği insan tipi, sistemle barışık, hep aynı düşünen ve hareket eden, uysal bedenlerde yaratılıyor. Yozlaşmış politikacıların ve polislerin kontrol ettiği bu sistem, baskıcı uygulamalarıyla kendinden olmayanları dışlayan ve yok etmeye çalışan otoriter bir yapı.

İşte böylesine bir düzende, sistemin dışladığı (ya da sistemi dışlayan) insanlar, şehrin dikey limitlerinde bir suç dünyası oluşturmuşlar. Çeviklikleriyle fiziksel koşulları avantaja çeviren ve polisten kaçan bu "yerüstündeki yeraltı" insanlarından biri de kahramanımız Faith. Faith özel bir karakter, Dice ona sağlam bir kişilik vermek için çok uğraşıyor. Hedefleri, Faith'i Lara Croft kadar takip edilen, sevilen ve hakkında konuşulan bir karakter yapmak. Elbette bunu yaparken Lara Croft'un memelerini örnek almamaları onları özel kılıyor. Dice'ın kahramanı, oyuncunun öncelikle göz zevkine değil, zihnine ve ruhuna hitap edecek bir karakter. Sistemden mutsuz olan, onu değiştirmek için mücadele veren ama bu arada kendini tanımaya, kendisi hakkında kararlar vermeye uğraşan Faith, Lara Croft'tan çok daha inandırıcı ve güçlü bir hikâyeye sahip. Böylesi güçlü bir kadın karakterin, özdeşleşmeye böylesine izin verebilen bir fizik motoruyla canlandırılıyor olması, Lara'nın sadece dış görünüşüyle etkileşime girebilen erkek oyuncuların empati yeteneklerini arttırmak için iyi bir fırsat olabilir.

Faith'in en büyük düşmanı ve oyun boyunca peşimizden ayrılmayacak olan kişi ise bir polis memuru, Miller. Bembeyaz, hijyenik üniforması ve yüzündeki pis ifadesini, Grime şehrinin bir sembolü olarak okuyabiliriz. Ajan Smith ve Neo ilişkisini andıran Miller-Faith eşleşmesinin epik bir potansiyel vaat ettiği çok açık. Elbette oyundaki tek düşmanımız Miller değil. Kalabalık bir polis teşkilatı Faith'in peşinde olacak oyun boyunca. "Peşinde olacak" lafını gelişigüzel söylemiyorum üstelik. FPS'lerdeki "ilerlemeli dövüş oyunu" mantığından sıkılan yapımcı ekip, düşmanların oyuncuyu takip ettiği, kovaladığı bir akış hazırlıyorlar. Böylece Faith'in zamanının çoğu düşman avlamakla değil, sayıca fazla ve silahça üstün olan düşmanlardan fiziksel yeteneklerini kullanarak kaçmakla geçecek. Bu arada başı sıkıştığında düşmanların silahlarını ellerinden kapıp kullanabilecek, ama bu güçlü silahları kullanmanın bedeli çevikliğinin ve hızının azalması olarak geri dönecek.



Oyunun mekân düzenlemesini, devrimsel fizik motoru ve öyküsüyle beraber düşünmek gerekiyor. Dice'ın Mirror's Edge'de tasarladığı çevre, *Battlefield*'daki açık araziler yerine kentsel mekânlara odaklanıyor. Oyuncuyu mümkün olduğunca hareket etmeye teşvik edecek olan mekân düzenlemesi, genelde dikine çözümleri içeriyor. Yaya biçimde her yerine kolaylıkla ulaşılabilecek olan Grime, oyunun fizikselliğinin verdiği imkânların maksimum düzeyde kullanılması için tasarlanıyor. Oyuncunun şehrin orta yerinde, ne yapacağını bilmeden durmasını istemeyen Dice, şöyle bir çözüm düşünmüş: Faith'in, Jason Bourne tarzı bir 6. hissi var, bu his sayesinde çevresinde ne olup bittiğini çok daha kolay anlıyor. Buna göre Faith'in kullanabileceği potansiyel yol veya objeler birincil renklere (mavi, kırmızı, yeşil) bürünüyor; Faith'in eğer seçerse kesinlikle öleceği yollar bir gölgeyle karartılıyor ve güvenli yollar ışıkla aydınlatılıyor. Böylece amaçlanan şey, oyunun temposunun hiç düşmemesi ve Dice'ın yeteneklerini göstermesi için zaruri olan "momentum"un oyundan kaybolmaması.



"NEREDE GÜÇ VARSA, ORADA DİRENİŞ VARDIR." (MICHEL FOUCAULT)

Bir oyunun sunduğu en önemli şeyin teknolojisi olması, ön inceleme yazan bizler için her zaman şüphe notu olarak yazılarımıza iliştirmemiz gereken bir şey. Henüz senaryosu tam manasıyla ortaya çıkmamış, henüz grafik motorunun marifetlerini görmediğimiz, henüz müziklerini kimin ve nasıl hazırlayacağını bilmediğimiz, henüz oynanış çözümlerinin nasıl sonuç verdiğini ancak tahmin edebildiğimiz bir aşamada Mirror's Edge; bu yüzden şüpheler de çok fazla. Ama şimdiye kadar bize sundukları malzeme, Mirror's Edge'in FPS'ler için standart belirleyici bir oyun olma potansiyelinin fazlasıyla yüksek olduğunu gösteriyor. O'Brien'ın şu sözlerinin isabetli olma ihtimali hiç de düşük değil: *"Yaptığımız şeyin harika ve yaratıcı olduğunu düşünüyorum; birçok tabuyu yıkıyoruz ve birçok problemi alt ediyoruz. Ama aynı zamanda bunun FPS'ler için bir sonraki mantıklı adım olduğunu da düşünüyorum. Bütün büyük fikirlerde olduğu gibi, bir kez yapıldıktan sonra herkes "e evet, neden hepimiz böyle yapmıyoruz ki?" diyecek.*

KISACA
Tür: FPS
Yapım: Dice
Platform: PS3, 360
Çıkış Tarihi: Belli değil
Web: www.dice.se

EN İYİ 25 MOD

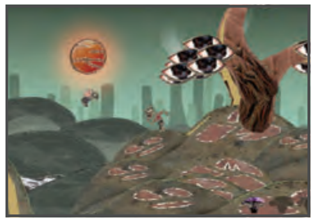
Yeni oyuna para vermeden **yeni oyun** oynamanın **yirmi beş** yolu

Çok sevdiğiniz, gecenizi gündüzünüzü **paylaşıp başında uyuyakaldığınız,** birlikte ağlayıp **birlikte güldüğünüz oyun en sonunda** sizi sıkmaya mı başladı? **Yeni bir oyuna geçerseniz ona** ihanet **edeceğinizi mi düşünüyorsunuz? O halde her ikinizi de** mutlu edecek **bir çözümümüz var.** En popüler **oyunlar için hazırlanan** en yeni **ve** en kaliteli modlar **arasından seçtiklerimize** bir göz atın. **Kim bilir, belki oyun dünyasını** canlı tutan **bu yapımlar** sizin aşkınızı **da kurtarır.**

EREN OKKA

01







HalfLife2

Flipside

AKIL HASTANESİNDEN kaçtınız, koşturup duruyorsunuz. Güneş tepenizde parlıyor, kuşlar cıvıldıyor. Buluttan buluta neşeyle hoplayıp zıplıyorsunuz. Özgürlüğe giden tek yolun bölümün sonundaki gemiye ulaşmak olduğunu biliyorsunuz. Şirin bir tavşan önünüze fırlayıp yolunuzu kesiyor. Basılan bir düğme, bir anda her şeyi altüst ediyor ve dünya size karanlık yüzünü gösteriyor. O tavşan artık sizi durdurmaya çalışan kötü bir hemşire. Hemen kendisine nazikçe bir kafa atarak yolunuzu açıyorsunuz ve düğmeye yeniden basmanızla dünya yeniden o parlak haline geri dönüyor...

Dünyayı bir delinin gözlerinden görmek böyle bir şey olsa gerek. Flipside'da olan biten de bu, o yüzden "normal" şeyler görmeyi beklemeyin. Aslında adamcağızın kaçtığı falan da yok hani, hayal kuruyor sadece. Çevresindeki objeler zihninde karton parçaları, kuklalar ve gazete kupürlerinden oluşan bir dünya olarak hayat buluyor. Karakterimizin tek derdi ise bu hayal parçalarını nasıl atlatacağını bulmak. Bize de bu dünyayı iki farklı şekilde tecrübe etmemize olanak sağlayan bu yaratıcı platform oyununu denemek kalıyor. Ne diyelim, Allah hepimize akıl fikir ihsan eylesin. :)

Tür: Platform
Oyuncu sayısı: Bir eve bir deli yeter
Kimler oynasın: Hebeley!
İndirmek için: www.playflipside.com (136 MB)
Çalışması için gerekenler: Half-Life 2

02

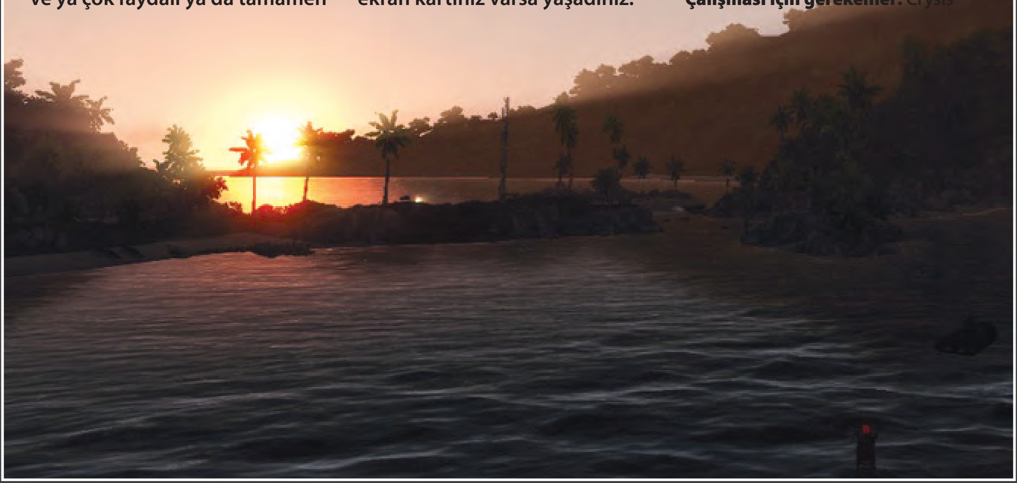
Crysis

Natural Mod



CRYSIS'İN grafiklerine hepimiz hastayız. Optimizasyonu pek iyi değil belki, fakat benim gibi bilgisayarı doğru düzgün çalıştıramayan bir gariban dahi ister istemez kabul ediyor neredeyse mükemmel olduğu gerçeğini. Ancak her zaman elindekiyle yetinmesini bilmeyen birileri çıkar ve ya çok faydalı ya da tamamen gereksiz bir şeyler üretir. Çok şükür Natural Mod ilk sınıfa dahil. Natural Mod, Crysis'teki ışıklandırmadan sise kadar bilumum atmosfer efektini düzenleyerek çok daha gerçekçi bir görüntü elde etmenizi sağlıyor. Üstelik herhangi bir performans kaybına da yol açmıyor. Babalardan bir ekran kartınız varsa yaşadınız. Benim bilgisayarım çalıştırmıyor olabilir ama ben zaten çalıştırsa bile oynamayacaktım işte, hıh.

Tür: FPS
Oyuncu sayısı: Farketmez
Kimler oynasın: 8800GT sahipleri
İndirmek için: crymod.com/thread.php?threadid=14195 (20 MB)
Çalışması için gerekenler: Crysis





Battlefield 2

03 Project Reality

Nedir tüm bu gerçekçilik arayışı? Oyun oynamıyor muyuz sonuçta, amacımız eğlenmek değil mi? Peki bu sorulardan sonra, şimdi buraya adresimi yazsam yarım saat sonra kaç kişi kapımda beni linç etmek için sıraya dizilir?

Ciddi değilim elbette, ancak Project Reality gayet ciddi. Zira Battlefield 2'yi tam bir simülasyon havasına sokan modun amacı gerçekçi bir savaş ortamı oluşturmak. Geriye kalan her şey ikinci planda... Bu amaçla fizik kuralları, görsel efektler ve oynanış üzerinde ciddi değişiklikler yapıyor mod. Örneğin mermiler yerçekiminden ve sürtünmeden etkileniyor, vücudunuzun farklı bölümlerinden vurulduğunuzda farklı hasarlar alıyorsunuz. Hangi oyuncunun kimi öldürdüğünü göremiyorsunuz ve öldüğünüzde yeniden başlamak için daha uzun süre beklemeniz gerekiyor. Yeni ve elbette gerçeğine uygun silahlar, araçlar, ses efektleri ve haritalar da Project Reality'nin bir parçası.

Şu anda 0.7 sürümü dağıtılan ve 1.0'a ulaştığında tamamlanması planlanan mod, isminin hakkını veriyor.

Tür: FPS
Oyuncu sayısı: Çok oyunculu
Kimler oynasın: Oynamıyom ben!
İndirmek için: www.realitymod.com (1.1 GB)
Çalışması için gerekenler: Battlefield 2 v1.41



Freelancer

04 Crossfire

Crossfire, en sevilen uzay simülasyonlarından biri olan Freelancer ile daha neler yapılabileceğini ispatlamak amacıyla hazırlanmış. Oyuna altmış yeni sistem, yüz istasyon ile yeni grafik ve ses efektleri getiren mod, dinamik bir ekonomik sistemin yanı sıra dengeli bir oyun yapısı içeriyor. Rastgele gerçekleşen olaylar eşliğinde sürekli değişen evren, oyunculara uzun süreli aksiyon ve eğlence vaadediyor. Ayrıca Crossfire, 1.8 sürümüyle birlikte Freelancer evrenine seçilebilir bir bayan karakter ekleyen ilk mod statüsüne erişecek.

İngilizcenize güveniyorsanız, 7 gün - 24 saat açık olan Crossfire rol yapma sunucusuna bağlanarak oyundan aldığınız keyfi kat kat artırmanızın mümkün olduğunu da hatırlatalım.

Tür: Simülasyon
Oyuncu sayısı: Tek/çok oyunculu
Kimler oynasın: Serbest yazarlar
İndirmek için: www.crossfire.swat-portal.de (195 MB)
Çalışması için gerekenler: Freelancer

05



Civilization 4

Fall from Heaven II

CIVILIZATION'IN genel yapısını seviyor ama içeriğinden hoşlanmıyorsanız, elimizde tam size göre bir mod var. Fall from Heaven II, oyunun stratejik yönünü fantastik bir D&D evrenine uyarlıyor.

Modun getirdiği en büyük yenilik büyü sistemi ki bu kadar karışık bir işin üstesinden gayet iyi geliyor olması bile başarı. Ateş topu fırlatmadan rahat edemeyenlere duyurulur. Modun yarattığı ikinci büyük farklılık ise birimlerin önemi veyahut değeri hakkında. Birimler oyundakine oranla savaşlardan daha fazla tecrübe kazanıyor ve geliştiklerinde çok daha güçleniyorlar. Bu durum kahraman statüsündeki karakterler için hem daha da belirgin, hem de öldüklerinde dirilemiyor olmaları değerlerini fazlasıyla artırıyor. Fall from Heaven'da başarılı olmak için oyuncuların devasa ordular yerine ufak ama güçlü gruplar kurmaları gerekiyor.

Tür: Strateji
Oyuncu sayısı: Tek oyunculu
Kimler oynasın: Memleket özlemi çeken uzaylılar
İndirmek için: kael.civfanatics.net (312 MB)
Çalışması için gerekenler: Civilization IV: Beyon the Sword v3.13



06



Half-Life 2

Pirates, Vikings and Knights II

ORTAÇAĞ KALELERİNDEN Avrupa kasabalarına, deniz limanlarından yeraltı mezarlıklarına uzanan değişik haritalarda yakın dövüşün keyfine varabileceğiniz bir mod PVK II. Her takım altı farklı sınıf içeriyor ve bu sınıflar arasında taş-kağıt-makas mantığı işliyor. Dövüşler ise saldırı, blok ve savuşturma sistemi üzerine kurulu. Dört farklı yönden farenin sol tuşuna basılı tuttuğunuz süreye göre hızlı veya güçlü saldırılar yapabiliyor, başarılı savuşturmaların ardından karşı atağa geçebiliyorsunuz. Karakterlerin özel yetenekleri, özel silahlar, şifacılar, Lord sınıfları ve sayısız oyun modu da cabası. Pirates, Vikings and Knights II'de kazanmanın yolu her çok oyunculu oyunda olduğu gibi takım oyunundan geçiyor. *Vzzzt! - Kulağının dibinden bir shuriken geçer.* Ha evet, ninjaları koymayı unutmuşlar bu moda. İntikamları fena olacak, söylemedi demeyin.

Tür: Çok oyunculu FPS
Oyuncu sayısı: Bir sürü
Kimler oynasın: Karayip korsanları, Normanlar, Tapınak Şövalyeleri
İndirmek için: www.pvkii.com (406 MB)
Çalışması için gerekenler: Half-Life 2





Half-Life 1

07 Paranoia

Half-Life 2 için bu kadar çok sayıda mod varken, serinin ilk oyununu göz ardı etsek ayıp olurdu. Paranoia'da Rus gizli servisindeki bir subayı canlandırıyoruz. Aldığımız görevin başlangıçta tıpkı diğerleri gibi olacağını sanıyoruz, ancak hayatımız gittikçe bir kabusa dönüşüyor... Moddaki her karakterin kendisine özel bir hikayesi var. Bölümler gerçek hayattaki Rus mimarisinden esinlenilerek hazırlanmış. Üzerine yeni görsel efektler, geliştirilmiş yapay zeka ve nişan alma sistemi ile SLOT isimli Rus rock grubunun müzikleri de gelince, başarılı bir tek oyunculu tam çeviri modu olan Paranoia da dosyamızdaki yer alma hakkı kazanıyor. Demek ki neymiş, Half-Life henüz ölmemiş.

Tür: FPS **Oyuncu sayısı:** Çok oyunculu **Kimler oynasın:** Aliler, Veliler, Onurlar... Tuğçeler de oynayabilir! **İndirmek için:** paranoia.level-design.ru (187 MB) **Çalışması için gerekenler:** Half-Life v1.1.1



Battlefield 2

08 Allied Intent Xtended

Battlefield 2 için hazırlanmış en geniş içerikli tek kişilik oyun tecrübesi karşınızda. Çoğu mod çok oyunculu bölüme ağırlık verirken, Allied Intent Xtended çoklu oyuncu desteğini ihmal etmeden yalnız kurtları da tatmin edecek bir yapım. Dokuz yepyeni ve yedi adet elden geçirilmiş harita, Birleşmiş Milletler ordusu, yirmi sekiz silah, on yedi uçak, malzeme kutuları ve geliştirilmiş yapay zeka sistemi içeren bu modu denemeden geçmeyin.

Tür: FPS
Oyuncu sayısı: Tek oyunculu
Kimler oynasın: Oynayın gitsin
İndirmek için: www.aixtended.com (1.3 GB)
Çalışması için gerekenler: Battlefield 2

Nedir bu Half-Life 2 sevdası?

Seçtiğimiz modların neden çoğunun Half-Life 2 için hazırlandığını merak ediyor musunuz? Aslında cevabı gayet basit: Popülerlik. Ancak HL2'nin mod yapım camiasındaki popülerliğinin altında Source motorunun esnekliği, kullanımı kolay yapısı ve sağladığı geniş imkanlar yatıyor. Gelişimini Orange Box'la birlikte daha rahat gözlemleme imkanı bulduğumuz Source, son yılların kuşkusuz en iyi oyun motoru. Hatta Valve yenisini yapana kadar, en iyisi bu.



09







Neverwinter Nights 2

The Otherside Chronicles

FANTASTİK BİR DÜNYADA yeni bir maceraya kim hayır diyebilir ki? Hele de bizim gibi hayatın sıkıcılığından şikayet edenler için, her bir macera yeni bir kaçış fırsatı demek. Şimdi, "diğer taraf"a kaçmanın tam zamanı.

Otherside Chronicles, Arryth isimli hayali bir dünyada geçiyor. Ancak insanlarla orkların savaştığı basit bir dünya değil bu. Kendilerine has kültürel özellikler ve geniş birer tarihe sahip sekiz krallık içeren Arryth, bizlere yepyeni ve çok farklı bir dünyaya girdiğimizi hissettirecek her türlü özelliğe sahip.

Ana hikayenin yanı sıra otuzdan fazla yan görevi bünyesinde bulunduran bu tam çeviri modunun bu kadar başarılı olmasının sebebi, yıllar önce hazırlanması planlanıp iptal edilen iki boyutlu bir oyundan uyarlanması olsa gerek.

Tür: RYO
Oyuncu sayısı: Tek oyunculu
Kimler oynasın: Siz kim oynasın isterdiniz? (eh)
İndirmek için: www.othersidemod.co.nr (74 MB)
Çalışması için gerekenler: Neverwinter Nights 2

10



Rome Total War

The Fourth Age: Total War - The New Shadow

YÜZÜKLERİN EFENDİSİ serisinin bitiminin hemen ardından başlar Dördüncü Çağ. Ancak üstat *Tolkien* pek cömert davranmamıştır bu dönemde yaşanan olayları anlatmak konusunda. Dolayısıyla Dördüncü Çağ'da geçen bir oyun yapmak istiyorsanız başvuracağınız kaynak kitaplar değil hayal gücünüz olmalı ki bu mod da tam olarak bu şekilde hazırlanmış. Ve sonuçta mantıklı bir senaryonun üzerine kurulu, hem gerçekçi hem de eğlenceli bir mod ortaya çıkmış.

The Fourth Age, Dördüncü Çağ'ın 238 yılından başlıyor. İnsan krallıkları arasında savaş yeniden alevlenirken, *Orta Dünya*'da yeni bir gölge yükseliyor. Modda *Minas Tirith* gibi şehirleri görebiliyor, Gondor'un meşhur *Beyaz Ağaç*'ı gibi marvel'ları ele geçirip bonuslar kazanabiliyor, tarihi savaşlarda ordumuzu yönetebiliyoruz. Gerçekçilik de büyük oranda sağlanmış. Örneğin fraksiyonlara göre askerlerin üretim hızı da değişiyor. Elf ve cücelerin birkaç asker üretebildiği sürede orklar deyim yerindeyse tavşan gibi ürüyor. Yeni doğanların pek sevimli oldukları da söylenemez doğrusu. Peki bu modda ne yok diyorsanız büyü yok, büyücü yok. Dolayısıyla Gandalf'ı oynayarak savaş kazanıp oyunu bitirmek de yok. Hacı dedik bağrımıza bastık, adamın şu yaptığına bakın. Senin büyülerin bize sökmez Gri Ga... Aa, beyazmış. Saygılar.

Tür: Strateji
Oyuncu sayısı: Hepsine hükmedecek tek oyuncu
Kimler oynasın: Tolkien hayranları
İndirmek için: www.thefourthage.org/home/ (239 MB)
Çalışması için gerekenler: Rome: Total War, Barbarian Invasion



Operation Flashpoint

11 FFUR '85 (2008 edition)

Simülasyon olarak andığımız nadir FPS oyunlarından biridir Operation Flashpoint; ayağınıza bir de botlarınızı geçirdiniz mi evde askerlik yapmak kadar gerçekçidir. Ancak çıkışından bu yana geçen yıllar çoğu oyunda olduğu gibi aldığınız zevki baltalayabilir.

Korkmayın, FFUR imdadınıza yetişti! Yepyeni modeller, kaplamalar, efektler, geliştirilmiş yapay zeka ve yapılan sayısız ufak değişiklikle birlikte modern, eğlenceli ve elbette çok daha gerçekçi bir deneyim sunuyor mod. Neredeyse mükemmellik seviyesini tutturduğu için yayımlanan son FFUR paketi olması planlanan mod, OF2: Dragon Rising çıkana kadar sizi idare edecektir.

Tür: Simülasyon
Oyuncu sayısı: Tek/çok oyunculu
Kimler oynasın: Oynamayan kalmasın.
İndirmek için: ffur.net/ofp/ (515 MB)
Çalışması için gerekenler: Operation Flashpoint



GTA San Andreas

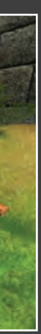
12 Back to the Future: Hill Valley

Zaman yolculuğu mümkün mü? Herhangi biri geçmişe dönüp oradaki kopyasını öldürürse ne olur? Bu sorular cevaplanmayı bekleyedursun; biz DeLorean'ımıza atlayıp Vice City'den bir yolculuğa çıkalım, Hill Valley'i ziyaret edelim.

Back to the Future: Hill Valley, GTA Vice City için hazırlanan bir tam çeviri modu. Diğer bir deyişle oyuncular, filmlerdeki müthiş sahneleri bilgisayarlarının karşısında yeniden yaşama fırsatına kavuşuyorlar. Hem de 1885'ten 2015'e uzanan beş farklı çağda, çağlara göre değişen yapılar, araçlar ve insanlarla! Yeni grafik efektleri ve sayısız yeni özellik içeren mod, elbette hıza bağlı zaman yolculuğunu da destekliyor. Back to the Future serisinin hayranlarındansanız, Hill Valley'i yüklediğinize mutluluktan ağlamanız bile mümkün.

Hey durun bir dakika, benim de zaman makinem var! Kolumda... (Ah, vurmayın!)

Tür: Aksiyon
Oyuncu sayısı: Tek oyunculu
Kimler oynasın: Yahudalar
İndirmek için: z3.invisionfree.com/GTA_Hill_Valley/ (565 MB)
Çalışması için gerekenler: GTA Vice City

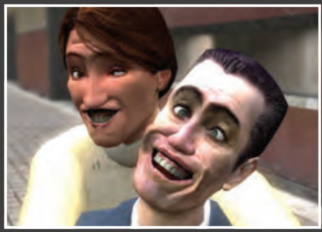


EN İYİ 25 MOD



Garry's Mod





EN POPÜLER HALF-LİFE 2 modu hangisi derseniz alacağınız cevap büyük olasılıkla Garry Newman'ınki, yani Garry's Mod olacaktır. "Kime sorsan gösterir abi!" derler ya hani, işte aynen öyle. GMod, Source motoru için hazırlanmış bir sandbox modu. Yani normal modlardan farklı olarak önceden belirlenmiş herhangi bir amacı yok, sadece size sunduğu araçlar var. Yapabilecekleriniz ise motorun kapasitesi ve sizin hayal gücünüzle sınırlı. Kısacası GMod'un oyunculara sağladığı esas şey özgürlük ve kolaylık. Modun ilk önemli özelliği, oyun karakterlerini birer bez bebek misali şekilden şekle sokmanıza ve yüz ifadelerini istediğiniz gibi değiştirmenize izin veriyor olması. Elleri üzerinde yürüyen bir Gordon veya salıncakta sallanırken kahkahalarla gülen bir G-Man hayal edin. Şimdi benzer anları kare kare fotoğrafladığınızı ve bu karelere konuşma balonları eklediğinizi düşünün. İşte size bir foto-roman! Tabii ki bunu sizden önce düşünenler de oldu; zira şu anda internet üzerinde tamamen bu şekilde hazırlanan yüzlerce örnek bulmak, okumak ve "Ben de yapmak istiyorum!" demek mümkün. E yapın o halde. Goyun'u da sokuşturuverin hatta bir yerlere, tam olsun. :)

GMod'da eşyaları sağa sola fırlatmanın yanı sıra birleştirmek gibi de bir imkanınız var. Fizik kuralları da elbette sizin yanınızda. Basit bir çöp kutusunu roket destekli altı tekerlekli bir araca çevirebileceğiniz gibi binalar, köprüler, mancınıklar ve hatta Rube Goldberg makineleri (çok basit bir işi gerçekleştirmek için gereksiz derecede karışık ve uzun bir yol izleyen makineler) bile yapmanız mümkün. Sıkılınca oturup kendi silahlarınızı da oluşturabilirsiniz. Lua isimli esnek script dili sayesinde yapabilecekleriniz neredeyse sınırsız. Başlangıçta hazır silahların model, ses ve özellikleri üzerinde oynama yapabileceğiniz gibi, alıştıktan sonra karpuz fırlatan versiyonlara terfi etmeniz mümkün. En son aşama olarak da tüm bunları yeni bir moda çevirebilirsiniz ki modun modu dedikleri de böyle bir şey olsa gerek.

Tür: HL2'ye dilediğini yapmaca
Oyuncu sayısı: Tek veya çok oyunculu
Kimler oynasın: Yaratmaktan zevk alanlar. Oyungezer DVD'sinde var!
Çalışması için gerekenler: HL2, HL2: Deathmatch, CS: Source

EN BOMBA OBLIVION MODLARI



14 Qarl's Texture Pack III

Bu paketin amacı, Oblivion'daki kaplamaları yüksek çözünürlüklü ve daha gerçekçi halleriyle değiştirerek çok daha güzel bir görüntüye ulaşmak. Elbette dört kat büyüyen kaplamaların ufak bir performans kaybına yol açacağını unutmamak gerek.
İndirmek için: devnull.devakm.googlepages.com/totoworld (1.26 GB)



15 Lost Paladins of the Divines

Yeni zırh ve silahların yanı sıra özel bir at ekleyen bir mod. Bu efsanevi ekipmanlara ulaşmak için onları koruyan yaratıkları yenmelisiniz. "Lost Paladin of the Divines" ismindeki kitabı satın almayı unutmayın.
İndirmek için: www.tesnexus.com/downloads/file.php?id=10505 (36 MB)



16 Midas Magic: Spells of Aurum

Yüzden fazla yeni ve özel büyü içeren Midas Magic'te bedenleri altına çevirmekten uçan halı çağırmaya, ateş çemberi oluşturmaktan Karpuz Atronach yaratmaya kadar her şey mümkün. Bu büyüleri öğrenmek için özel bir yol olduğundan, Vendor Midas ile konuşurken dikkatli olmalısınız.
İndirmek için: www.tesnexus.com/downloads/file.php?id= 9562 (40 MB)



17 Natural Environments

Çevre unsurlarını geliştiren bir mod. Kırk yeni hava durumu, mevsimsel değişiklikler, ışıklandırma efektleri ve çeşit çeşit börtü böcek eklemekle kalmıyor, su yüzeylerindeki sorunların da üstesinden geliyor. Sırf yeni gökyüzü kaplamaları için bile görülmeye değer.
İndirmek için: www.tesnexus.com/downloads/file.php?id=2536 (15 MB)



18 The Lost Spires

Arkeoloji Loncası'yla birlikte Tamriel'in sırlarını açığa çıkartacağınız The Lost Spires, başarılı hikayesi ve oyuna eklediği yeni özellikleriyle bizlere on beş saatlik yeni bir macera vaadediyor. Neredeyse bir ek görev paketi yahu!
İndirmek için: www.lostspires.com (260 MB)

Oblivion Mod Manager

Oblivion'a yüklediğiniz eklentiler üzerindeki kontrolünüzü kaybetmeye başladığınızı hissediyorsanız, Oblivion Mod Manager'a terfi etme zamanınız gelmiş demektir. OMM ile modların yükleniş sırasını değiştirmek gibi basit işlemleri gerçekleştirmenin yanı sıra, modlar arasındaki bağımlılık ve çakışma durumlarını gözlemleyip programın sunduğu fonksiyonlar sayesinde iş yükünüzü hafifletmeniz mümkün.

İndirmek için:
http://timeslip.chorrol.com/obmm.html

MULTIPLAYER OBLIVION ŞEHİR EFSANESİ Mİ?

Hem evet, hem hayır. Bilgisayar bölümünde okuyan üniversiteli bir genç, sırf Oblivion'u çok sevdiği için MultiTES4 adlı bir mod yapmaya başlar. Oyunda bir quest gibi seçtiğimiz bu mod sayesinde, bizimle birlikte 1 kişi daha Cyrodiil'de dolaşabiliyor, yaratık kesebiliyor. Modun bir sonraki gelişim aşamasında 8 kişi aynı anda oynayabilecekti. Ama mod daha hayatının başındayken yapımcısından ses seda kesildi - ki mod cemaatinde bu çok yaygındır. Belki okulundaki dersleri çok zor olduğundandır, belki de başka bir nedenden, MultiTES4 2 yıl önceki halinde dondu kaldı. Eğer sırf nasıl oluyormuş diye görmek için deneme isterseniz adres: *tinyurl.com/gjoow*. Ama oyuna bir sürü ayar çekmeye hazır olun.

19







Half-Life 2

Minerva: Metastasis

MİNERVA, BÖLÜMLER halinde ilerleyen tek kişilik bir HL2 modu. Daha doğrusu, yapımcısı Adam Foster'ın deyimiyle bir "anti-mod". Çünkü Minerva'nın esas amacı oyunun içeriğini değiştirmek yerine Half-Life 2 evreninde geçen alternatif bir hikaye anlatmak. Foster'ın *Half-Life* için hazırladığı *Someplace Else* haritasının devamı niteliğindeki hikaye, Minerva ismindeki gizemli bir bayan karakter tarafından iletilen radyo mesajları sayesinde ilerliyor.
Modun en dikkat çekici yanlarından biri harita tasarımı. Öncelikle gerçek birer mekan olarak tasarlanıp daha sonra oynanışa uyarlandıkları için oyunculara rahat hareket imkanı sağlamanın yanı sıra daha çok seçenek sunuyor ve birbirine bağlı kutular arasında dolaşıyormuş hissi yaratmıyor. Bölümler ilk başta oldukça büyük görünmesine rağmen aslında tam tersine gayet küçük ve neredeyse tamamen *Valve*'ın kaynaklarını kullanıyor. Doğal olarak yükleme süreleri de orijinal oyununkinden bile daha kısa. Geliştirilmesi iki buçuk yıl süren, kısa süre önce *Steam*'de önerilen modlar arasındaki yerini alan ve yeni bölümlerle devam etmesi beklenen Minerva'nın ilk parçası olan Metastasis, Half-Life 2 için şimdiye kadar geliştirilmiş en iyi modlardan biri.

Tür: FPS
Oyuncu sayısı: Bi' tane yeterli
Kimler oynasın: Senaristler
İndirmek için: www.hylobatidae.org/minerva/ (148 MB)
Çalışması için gerekenler: Half-Life 2, Episode One

20





Diablo 2

Median 2008

SAĞDA SOLDA RASTLADIĞIMIZ DİABLO II modlarının çoğu oyuna mümkün olduğu kadar çok eşya eklemek derdindedir. Median 2008 ise 430 yeni unique eşya ve 28 set eklemekle kalmıyor, bütün karakterlerin bütün yeteneklerini baştan aşağı değiştiriyor, ki bu da toplamda 210 yeni yetenek demek!

Modda yüksek seviyeli karakterler için 18 adet kazık über-görev mevcut. Ayrıca bazı bölümleri belirlenen bir seviyenin altında veya seviye atlayarak elde ettiğiniz karakter puanlarının yarısını harcayarak tamamladığınızda ek ödüller kazanabiliyorsunuz. Delilik parayla değilse, mazoşistlik hiç değil. Elbette yaratıklar da tüm bu değişikliklerden paylarını almış. Yeni düşmanlar, geliştirilmiş yapay zekalarıyla size cehennemi yaşatmak için hazır bekliyor. Tüm bunların yanı sıra haritalar ve grafikler de dahil olmak üzere daha buraya sığdıramayacağımız kadar çok şeyi elden geçiriyor Median 2008.
Tebrikler, Diablo II'yi yeniden yüklemek için nur topu gibi bir bahaneniz oldu!

Tür: RYO
Oyuncu sayısı: Tek oyunculu
Kimler oynasın: Level 99 Barbarian'ını özleyenler
Oyungezer DVD'sinde var!
Çalışması için gerekenler: Diablo II, Lord of Destruction

5 Soru Cevap

Mod nedir?
Modlar irili ufaklı değişiklik paketleridir ki zaten mod kelimesi de "modifikasyon"dan kısaltılmıştır. Oyunların içerik ve özelliklerini düzenleyip yenilerini eklemek modların genel amacı olarak gösterilebilir. "Tam çeviri" (total conversion) olarak isimlendirilen modlar ise bir oyunu başlı başına yeni bir oyuna dönüştürebilir.

Çalışması için orijinal oyun gerekir mi?
Evet, elinizdeki oyun orijinal değilse o oyun için hazırlanan modlar da çok büyük bir ihtimalle sizde çalışmayacaktır.

Kimler yapar?
Modlar bildiğimiz oyunlardan farklı olarak belirli firmalardan çok yetenekli ve hevesli amatör genç gruplar tarafından hazırlanır. Ancak bu modların %20 gibi ufak bir bölümü tamamlanıp piyasaya sürülmektedir; zira işin ucunda mali bir getiri olmayınca insanlar ya motivasyonlarını çabucak kaybederler ya da iş güç sebebiyle gerekli zamanı ayıramazlar.

Neden çoğunlukla çok oyunculu oluyorlar?
Yapay zeka, script ve senaryo gibi bileşenleri hazırlamak herkesin rahatlıkla altından kalkabileceği bir yük değil. Dolayısıyla yapımcılar da işin kolayına kaçıyor ve modlarını çok oyunculu olarak hazırlayıp insan faktöründen yararlanıyorlar.

Niye değeri bilinmiyor?
Aslında yurtdışında modlar gayet el üstünde tutuluyor. Hatta mod geliştirme alanında başarılı olan bazı yapımcılar hemen oyun firmaları tarafından kapılıyor. Türkiye'de ise kopya oyun kullanımının getirdiği doyumsuzluk, elimizdeki oyunların ve dolaylı olarak da modların kıymetini bilmemizi engelliyor.

21







GTA San Andreas

Multi Theft Auto

Gelmiş geçmiş en enteresan modlardan biri Multi Theft Auto. Normal modlar oyun yapımcılarının sundukları mod geliştirme araçlarıyla yetinirken, MTA bu iş için geri-mühendislik tekniğini kullanıyor. Bu sayede oyunda değiştirilmesi imkansız gibi görünen özellikler değiştirilebildiği gibi doğrudan yenileri de eklenebiliyor. Diğer bir deyişle MTA bir moddan çok bir program, hatta oyunun ta kendisi. GTA serisindeki en büyük eksikliklerden biri, çoklu oyuncu desteği. Multi Theft Auto ise bu açığı GTA III, Vice City ve San Andreas'ı internet üzerinden arkadaşlarınızla birlikte oynamanıza olanak sağlayarak kapatıyor. Üstüne bir de *Lua* isimli script dilinin yardımıyla her oyuncunun kendi isteklerine göre yeni özellikler ekleyip oynamalarına olanak sağlayan Multi Theft Auto, mod yapım dünyasına yeni bir anlayış kazandırıyor.

Tür: Aksiyon
Oyuncu sayısı: Çok oyunculu
Kimler oynasın: Kimler oynamasın ki?
İndirmek için: www.multitheftauto.com (23 MB)
Çalışması için gerekenler: GTA III, Vice City veya San Andreas

22

Far Cry

First Contact: PlanetFall

Bilim kurgu temalı bir aksiyon-macera oyunu olan PlanetFall'da Dr. Lucy Rhea ismindeki biyolojik kimya uzmanını kontrol ediyoruz. Hestia adlı gezegene çakılan araştırma gemisindeki ekibin kurtulan tek üyesi olan Dr. Rhea, zamanla bu gezegenin basit bir araştırma projesinden çok daha fazlasını içerdiğini ve insanlık için büyük bir tehlike arz ettiğini keşfediyor. Biz de bir yandan bu garip ve tehlikeli dünyada elimizdeki *Kişisel Tarama Asistanı* ve standart *E.T.R.A.* (Extra Terrestrial Recon Authority) tabancası ile hayatta kalmaya çalışırken, diğer yandan da insanlığı bu tehlikeden haberdar etmenin bir yolunu arıyoruz.

Salford Üniversitesi'nden yedi öğrencinin altı aylık uğraşları sonucunda oluşan First Contact: PlanetFall, FarCry'ın tropik adasını söküp yerine bir uzaylı gezegeni koymayı başarıyor. *Far Cry 2*'yi beklediğimiz şu günlerde *CryEngine*'i de yabana atmamamız gerektiğini gösteren bu modu denemeden geçmeyin.



Tür: Aksiyon/Macera
Oyuncu sayısı: Bir adet
Kimler oynasın: Küçük yeşil adamlar
İndirmek için: www.myspace.com/sharkinacube (407 MB)
Çalışması için gerekenler: Far Cry



Doom3

23 Into Cerberon

6-degrees-of-freedom terimini hiç duydunuz mu? Üç boyutlu bir evrende ileri/geri, yukarı/aşağı ve sağa/sola hareket etme ve her üç eksen etrafında dönebilme yeteneğine verilen isim *6DoF*. Oyun dünyasında ise daha çok uzay simülasyonlarında karşılaşıyoruz bu terimle. Peki bir FPS oyunu olan Doom III'te de aynı özgürlüğe kavuşsaydık nasıl olurdu? *id Tech 4* motorunun nimetlerinden yararlanan, *Descent* benzeri yeni bir oyunumuz olurdu elbette. İsmini "Descent Into Cerberon" adlı *Quake II* müziğinden alan modu, Doom III fanatiklerinin mutlaka denemesini öneririz.

Tür: FPS
Oyuncu sayısı: Tek/çok oyunculu
Kimler oynasın: *Descent* severler
İndirmek için: www.chmodoplusr.com/IntoCerberon (43 MB)
Çalışması için gerekenler: Doom III v1.3.1

GTA San Andreas

24 GTA 007

1962'den bu yana devam eden James Bond efsanesini bir Grand Theft Auto oyununda yaşamak ister miydiniz? GTA 007 ile Aston Martin DB5, BMW Z8, Porsche Cayenne gibi araçları kurşun geçirmez zırh, uzaktan kumanda, kendi kendini imha edebilme gibi özelliklerle birlikte kullanma şansına erişiyoruz. Henüz bizlere kısıtlı özellikler sunan mod, tamamlandığında Bond filmlerinde görebildiğimiz hemen hemen her araç ve silahı oyuna ekliyor olacak.

Unutmadan, şu anda elinizde tutmakta olduğunuz dergi aslında bir nükleer başlık!

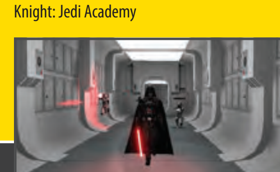
Tür: Aksiyon
Oyuncu sayısı: Tek oyunculu
Kimler oynasın: Gezer, Oyungezer
İndirmek için: www.knightindustriesmoding.co.nr (20 MB)
Çalışması için gerekenler: GTA San Andreas

Jedi Academy

25 Movie Battles II

Movie Battles, sınıf tabanlı ve takım oyununa dayanan çok oyunculu bir tam çeviri modu. Filmlerdeki meşhur sahneleri canlandırmanızı sağlayan mod, ışın kılıcı kullanımı üzerinde yaptığı değişikliklerle birlikte yepyeni bir multiplayer tecrübesi yaşatıyor. Jedi'larla ile Sith'ler, Asiler ile İmparatorluk güçleri, Klonlar ile Droid'ler karşı karşıya geliyor. Hangi tarafı seçerseniz seçin, güç sizinle olsun.

Tür: Aksiyon
Oyuncu sayısı: Çok oyunculu
Kimler oynasın: Cedaylar ve kendini ceday hissedenler
İndirmek için: www.moviebattles.com (836 MB)
Çalışması için gerekenler: Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy





Yeni Intel® 45nm teknolojisi ile bugüne kadar yapabildiklerinizden çok daha fazlasını yapın. **EN YENİ** nesil Intel® Centrino® İşlemci Teknolojisi sayesinde çoklu işlemlerde 2 katın üzerinde işlemci performansı sağlayın. Kablosuz bağlantıda, Intel® Yeni Nesil Wireless-N teknolojisinin sunduğu 5 kata varan **PERFORMANS** artışı ve mükemmel pil ömrü ile geleceğin mobil dünyasını Intel ile yaşayın.

INTEL® CENTRINO® İŞLEMCİ TEKNOLOJİSİ

BİLGİSAYAR KEYFİ, INTEL İLE BAŞLAR.

www.intel.com.tr/bilgisayarkeyfi



RED ALERT 3

MERHABA, YOLDAŞ!

İtiraf ediyorum, ben bir Command & Conquer müptelasıyım. Bu seriden her ne çıktıysa defalarca oynadım. Yetmedi. Kurcalamaya devam ettim. Ara videoları, müzikleri oyunun dosyalarından söküp arşivledim, oyunları tanınmaz hale getiren modlar kurdum. Kimsenin sevmediği Renegade'i bile deli gibi oynadım online olarak. Herkes grafiklere oflayıp puflarken, ben eğlence olsun diye, "YİHHHUUUU!" efektiyle kendi kafama Ion Cannon çakmakla meşguldüm (yok canım, o kadar da salak değilim, düşman üssünün içindeydim herhalde!). Elimde değil, C&C ismini taşıyan her şeyi koşulsuz sevme potansiyeline sahibim. Obelisk vınlamasının, mantar bulutunun, Kane'in kelinin hastasıyım! Evet, aslında ben bir NOD'um! >>

YAZAN: SİNAN AKKOL





ÇARESİ KALMAYAN RUS GENERALLER, ŞÖYLE BİR KARAR ALIRLAR: "MÜTTEFİKLERİN TÜM ASKERİ GÜCÜNÜN ARKASINDA EINSTEIN'IN BULUŞLARI YOK MU? E O ZAMAN BİZ DE PROTOTİP CHRONOSPHERE'MİZLE GEÇMİŞE GİDELİM VE EINSTEIN'I ÖLDÜRELİM. "

>> C&C ile olan alakam, konu *Red Alert* olunca bir şeyler hep anlamsızca ters gitti. Bir şeyler, C&C'nin yakın kuzenini sevmemi daima engelledi. İlk Red Alert'ün havasını daima gereksiz yere karanlık bulmuşumdur. Ama bu onu da delicesine oynamamı engellemedi. İkinci oyun çıktığında askerdeydim. Teskeremi alıp döndüğümde, "hele şu oyuna bir girek" dedim, ama campaign'in yarısındayken birisi CD'lerini yürüttü. Bir daha da oynama fırsatım olmadığından, hikaye benim için havada kaldı. Kane karakterine bayılan, onun ardındaki gizemi merak eden ben, Joe Kucan'ı bir türlü Yuri karakterine yakıştıramadım. Böyle, kantinde daima uzaktan uzağa bakıştığınız, hoşlansanız mı hoşlanmasanız mı, size pas mı atıyor yoksa omzunuzun üstünden tost kuyruğuna mı bakıyor emin olamadığınız o kız gibi oldu daima ilişkimiz Red Alert serisiyle. Geçtiğimiz ay duydum ki Red Alert şehre geri dönüyormuş. Aradaki buzları eritmek, arada gizli kalmış, konuşulmamış bir şeyler olup olmadığını görmek için, derhal yapımcılarla irtibat kurdum. "Dünyada Red Alert 3'ü kapak yapan 3 dergiden biri olmak istiyoruz!" gibi görünüyordum, ama esas amacım Red Alert'le baş başa bir kahve içmek, onu daha iyi tanımaktı. Yapımcılar, ellerindeki tüm bilgiyi bize gönderirken "*yalnız*" dediler "*bunun bir oyun olduğunun farkındasınız değil mi? Biraz tuhaf bakıyorsunuz da!*" Haklıydılar, bir garip olmuştum ben. Red Alert ile aramızdaki bu gerilim artık bir nihayete ermeliydi! O kahve içilecekti!


Bu harekattan sonra Ruslara öyle bir elektrik faturası geldi ki, ülkeyi kapatıp gitmek zorunda kaldılar.

GELİN CANLAR, ZAMANI DEĞİŞTİRELİM

Öhöm! Yazının ve evliliğimin salahiyeti açısından bu metaforu daha fazla uzatmasam iyi olur… C&C serisinin budağı olan Red Alert'ün üçüncüsünün ne benim ısmarlayacağım kahveye, ne de tanıtıma ihtiyacı var aslında. Ama aradan 8 sene geçmiş ve bu oyunla hiç ilgilenmemiş olanlar vardır mutlaka. Onun için "*Red Alert hızlı ve çok rahat oynanan, çok eğlenceli ve zamanının en sevilen stratejisidir*" diyerek olayı özetleyeyim size. Oyunun hikayesini de merak ediyorsanız, "Çıkan Kısmın Özeti" kutusundan okuyun da, sonra devam edelim yazımıza...

Red Alert 3, ikinci oyundan sonra bayrağı devralıyor. Sovyetler ve Müttefikler arasındaki savaş devam etmiş, Yuri ise sırra kadem basmıştır. Bu ilk başta Sovyetlerin işine gelse de, zaman ilerledikçe Yuri'nin de aradan çekilmesiyle Müttefiklerin uğraşacak sadece Sovyetler Birliği kalmış ve Müttefikler onları Moskova'ya tıkıştırmayı başarmıştır. Hiçbir çaresi kalmayan Rus generaller, şöyle bir şey yapmaya karar verir: "*Müttefiklerin tüm askeri gücünün arkasında Einstein'ın buluşları yok mu? E o zaman biz de Kremlin sarayının derinliklerinde bir yere gizlediğimiz prototip Chronosphere'mizle geçmişe gidelim ve Einstein'ı öldürelim. Böylece bu zamanda ne Müttefik ordusu kalır, ne de başka bir şey! Çok zekiyiz! Dazvidanya!*" deyip, düğmeye basarlar.

Sovyetlerin geçmişe gönderilen suikastçileri başarılı olmuştur ki Kremlin'e yapılan Müttefik saldırısı saniyeler içinde kesilir. Zamanın akışının ikinci kez değiştirilmiştir, yine Sovyetlerin lehine olarak.

Rus generaller başarılarını kutlarken, birden korkunç bir sarsıntıyla Moskova sallanır… Nereden geldiği bilinmeyen, acayip araçlara sahip bir ordu çok daha korkunç bir şekilde dayanmıştır Kremlin'in kapısına… Bu ordunun tankları şimdiye kadar görülmüş hiçbir şeye benzemese de, üzerlerindeki işaretler şüpheye yer bırakmaz: Bunlar Japon'dur! Ruslar geçmişi değiştirince 2. Dünya Savaşı'nın



Ekran görüntüleri oyunun alpha versiyonundan alındığı için insanın içini gıcıklamıyor. Ama aynı motoru kullanmasına rağmen C&C 3'ten daha güzel.

1- Binalarla Rus'ların Apocalypse tankının arasındaki orana bakar mısınız?

2- Artık üssünüzü kurarken arka bahçenizdeki denizi de kullanabileceksiniz.





hiç çıkmaması da eklenince, Japon İmparatorluğu asla çökmemiştir. Onun yerine, inanılmaz bir askeri teknoloji geliştirerek tüm dünyanın başına bela olmuştur Japonlar… Müttefiklerden kurtulmaya çalışırken, Sovyetler yeni bir Dünya Savaşı'nın çoktan başladığı bir alternatif zamanın içinde bulmuşlardır kendilerini.

ÇILGIN AYILAR VE NATAŞA

Red Alert 3 ciddiyete zerre prim vermeyen, çılgınlığın sınırlarında bir strateji. Neden mi? Geçtiğimiz 100 yıl içinde düşünülmüş her türlü çılgın teknolojinin gerçek haline geldiği bir dünyada geçiyor da ondan. Philedelphia deneyi başarılı olmuş ve ışınlanma bulunmuştur. Einstein'in çalışmaları sayesinde zamanda yolculuk mümkündür. Nikolai Tesla sayesinde elektrik sınırsızca üretilebilir ve havadan iletilebilir hale gelmiştir. Şimdi tüm bu çılgın deneylerin sonuçları envai çeşit silah haline getirilmiştir. Şimdi bu denkleme bir de zırhlı ayıları, zeki saldırı yunuslarını, korkunç güçlü zeplinleri, uçan kaleleri ve tanka dönüşebilen gemileri ekleyin… Alın size Red Alert!
Command & Conquer 3'ün köye dönüş macerası, Red Alert 3'ü yapmakla görevli olan EA Los Angeles'a güzel örnek olmuş. Red Alert 3'e bakan birisi, "Aaa! Aynı Red Alert 2 ya bu!" diyebilir. *Starcraft 2*'de de gördüğümüz bu öze bağlı kalma çabası, eğlenceli ara videoları da dahil olmak üzere Red Alert 3'ün her yanına sızmış.

Red Alert 3'ün en büyük yeniliği, tüm oynanışın "2 kişilik" olarak



- "İşte Maykıl, ben ara sıra buraya gelir, gün batımını izlerim..."
- "İyi de, palmiyeye bakıyorsun sen usta?"

tasarlanıyor olmasında. Co-op oynanış oyunun özüne işlemiş. Ama senaryo görevlerini her zaman birlikte oynayacak bir arkadaş bulmanız mümkün olmayacağından, isterseniz ikinci ordu görevini yapay zekâ üstleniyor. Her biri farklı güçlere sahip üç generalden birisini seçiyorsunuz ve yapay zekâya bırakıyorsunuz. Yapay zekânın süper saldırılarını kullanmak da bizim inisiyatifimizde olacak, ayrıca fabrikalarını kullanarak ne şekilde üretim yapacaklarını da belirleyebileceğiz (her ırkın kendine has en az 2 süper silahı olacak; Sovyetler için Iron Curtain, Müttefikler için de Chronosphere kesin geri dönüyor). Ama ordusunu direkt yönetemeyeceğiz. Yapımcılar bu seçeneği oyuna eklemeyi düşünmüşler ama ilk oynanış testlerinden sonra iki üssü ve iki orduyu birden yönetmeye çalışmanın çok güç olduğuna karar vermişler. İkinci ordunun görevi, tıpkı *World in Conflict*'teki destek güçler gibi, stratejik bölgeleri almak ve savunmak. Yapımcılar yerden göğe kadar haklılar, stratejilerde benim de en sevmediğim görevler, oyunun sonlarındaki "haydin birleşelim ama üç üssü de sen yöneteceksin Sinan!" denilen görevlerdir. Elim ayağıma karışır, hangi üssü yönetip ne üreteceğimi bilemem. Sonunda kendi esas üssümü yönetir, diğerlerini de "ne halleri varsa görsünler!" diye bırakırım. Böyle de ciddiyetsiz bir strateji oyuncusuyum işte.

ETİ KRATER

Elinizin altında çok güçlü süper silahlar var ve bunlar bir kez kullanıldı mı haritada kalıcı hasara sebep olabiliyor. C&C3'ün aksine, RA3'te üsleri kurarken binaları istediğiniz yere değil, karelerden oluşan bir sisteme göre yerleştiriyorsunuz. Bu yüzden toprağın şekil değiştirmesi taktiklerinizi kökten etkileyecek. Ama kendinize yeni üs kuracak bölge bulmakta zorlanmayacaksınız, çünkü üç ırka birden yetmek zorunda olan haritalar C&C 3'tekinden bile büyük olacak. Ayrıca oyunda kumsallar çok önemli, çünkü deniz birimleri karaya ancak buralardan çıkabiliyor. Kumsalları elde tutmak ve savunmak büyük önem taşıyor.

Toplamanız gereken kaynaklar aynı: Maden (ore) çıkartmanız ve enerji (power) üretmeniz gerekiyor. Ürettiğiniz birimlerin hemen hepsinin ikincil fonksiyonları var ve bunları araştırmak için standart "teknolojik gelişim" binalarını kurmanız gerekiyor.

Red Alert 3'te, çoğu GZS'de göz ardı edilen deniz birimlerine ağırlık verilmiş. O kadar ki, stratejinizi farklılaştırmak için üslerinizi ve binalarınızı denize de kurabiliyorsunuz. Tabii bunun için daha fazla kaynak harcamanız gerekiyor. Birçok birim hem denizde, hem de karada gidebiliyor (mesela Müttefiklerin Assault Destroyer'ı, denizde çok güçlü bir savaş gemisiyken karaya çıkmak için tanka dönüşü- >>

RED ALERT 3 BETA'SINA KATILMAK İÇİN

Bu ay çıkacak olan Command & Conquer 3'ün Kane's Wrath ek görev paketinde, Red Alert 3'ün betasına katılım için sınırlı sayıda hak olacak. Türkiye'ye gelecek versiyonlarda olacak mı bilmiyoruz ama eğer Kane's Wrath kutusunun üstünde "Red Alert 3 betası" yazan bir etiket varsa ve kutudan çıkan şifreyle 15 Eylül'den önce kaydolursanız, dünyadaki herkesten önce Red Alert 3'ü oynama hakkını elde edeceksiniz! Şey, en azından sizden önce Kane's Wrath'i almamış olan herkesten önce.

RED ALERT 3

1- İşte kumsalı koruma altına alınmamış bir Sovyet üssü.

2- Iıı, peki denize kurduğumuz tank fabrikalarının akibeti ne olacak?







Origami sanatı gibi gemiler. Katlanıp tanka dönüşüyorlar, ama güçleri düşüyor.

ARA VİDEOLARDA GERÇEK OYUNCULAR VAR AMA OYUNUN HAVASINA UYGUN OLARAK, HAFİF BİR CİDDİYETSİZLİK OLACAK BU VİDEOLARDA

>> yor). Sırtını denize verip, sadece ön tarafına savunma çektiğimiz üslerin pörtlemesi çok muhtemel. Ama merak etmeyin, savunmanızı kurmak için çok zamanınız olacak. Üsler C&C3'e göre daha çok yönden tehdit altında olduğundan, oynanış rush taktiklerini sevmeyen oyunculara göre hazırlanıyor. Demektir ki oyun, C&C 3'e göre daha yavaş olacak ve böylece savaşlar iyice güçlenmiş ordular arasında geçecek.

OOO, NE GÜZEL DENİZ!

Command & Conquer Generals'dan beridir kullanılan SAGE grafik motoru kullanılmış. Isıtıp ısıtıp aynı motoru önümüze koyuyorlar diye kızmayalım, C&C 3'ün ne kadar güzel göründüğünü hatırlayalım. İşi gördükten ve yağ gibi aktıktan sonra motorun ne kadar eski olduğundan şikayetçi değiliz. Hatta Red Alert 3'ün C&C 3'ten de güzel gözüktüğünü söyleyebiliriz. Oyunun abartılı atmosferine uygun olarak tüm patlamalar ve birim animasyonları çok güzel hazırlanmış. Deniz savaşlarının bu kadar önem taşıması sebebiyle, su efektlerinin üstünden de iyice bir geçilmiş.

Tüm Command & Conquer'lerin ortak yanı olan gerçek oyuncuların oynadığı ara videolar Red Alert 3'te de var. Ama C&C 3'teki gibi "nasıl da rol kesiyorummm…" diye kasılmış bir oyunculuk yok. Oyunun havasına uygun olarak, hafif bir ciddiyetsizlik olacak bu ara videolarda. Ama bütün bunlar bir plan dahilinde oluyor. Oyunun müziklerini ne yazık ki Hellmarch'ın efsanevi müzisyeni Frank Klepacki yapmıyor. Ama Hellmarch'ın yenilenmiş haliyle oyuna buyur edileceğimizi şimdiden bilmek içimizi biraz rahatlatıyor.

Red Alert 1'in sonunda Stalin'i öldüren kişi, C&C evrenindeki Kane'den başkası değildi. Aslında Red Alert 1, tek bir oyun olarak planlanmıştı ve C&C'deki olayların öncesini anlatıyordu. Ama Red Alert 2 ile oyun C&C evrenini terk etti. İkinci oyundaki baş kötü Yuri, Red Alert 3'te yok ama oyunun şimdiden planlanan bir ek görev paketi var ve Yuri'nin ek görev paketiyle geri dönmesi muhtemel.

Red Alert 3, hiç beklemediğimiz bir anda, birden bire, konu aldığı Chronosphere'den fırlamışcasına çıkıp geldi. Dünya tarihinin son 70 yılını alıp hallaç pamuğu gibi savuruyor, içine bolca çılgınlık katılmış, süper eğlenceli bir strateji oyunu olacağının sinyallerini veriyor. Tarz olarak 8 yıl öncesini örnek alması kafaları bulandırmasın. Unutmayın ki eskiye olan bağlılığın her zaman çok da kötü olmayabileceğini Command & Conquer 3 bize daha yeni gösterdi. İnşallah Red Alert 3 de bizi şaşırtmayacaktır.

Vay be! 2008 içinde yeni bir Command & Conquer ek paketi, yeni bir Starcraft yeterdi bize, ama şimdi de üçüncü Red Alert mü oynayacağız he mi? Yaşadık ki ne yaşadık!



"Ne iyi ettik de sahil yolunu tercih ettik. Trafik derdi yok, lebalep deniz manzarası, kaldırımdan giden tanklar, kenardan denizdeki binalara elektrik saçan Ruslar... Bey, şurdan E5'e topukla çabuk... Topukla, topukla, topukla!"

ÇIKAN KISMIN ÖZETİ

RED ALERT 1

1946'da Albert Einstein "Chronosphere" adlı zaman teknolojisini geliştirip 1924'e gider ve Landsberg hapishanesinden yeni çıkmış Hitler'i "varoluştan siler". 2. Dünya Savaşı böylece hiç çıkmaz. Ama Batı'da uğraşacak Naziler olmayınca, Joseph Stalin yönetimindeki Sovyetler Birliği durdurulamaz bir şekilde gelişir ve önce Çin'e, sonra da Avrupa'ya girişir. Sovyetlere karşı büyük Avrupa ülkeleri Müttefik Birliği'ni (Allies) oluşturur. Oyun, hangi tarafı oynarsanız oynayın Stalin'in ölmesiyle sona erer.

RED ALERT 2

Sovyetlerin başında, Müttefiklerin belirlediği kukla bir başkan, Alexander Romanov vardır. Ama oyunun başında hiç beklenmedik bir şey olur ve Sovyetler Amerika'yı işgal eder. Bu kez savaş ABD topraklarında gelişir. Ama hiç kimsenin bilmediği bir şey vardır: Romanov'un danışmanı ve güçlü bir psişik olan Yuri, Romanov'un zihnini yöneten gerçek düşmandır. Red Alert 2'nin sonunda Sovyetler yenilir, ek görev paketi Yuri's Revenge'de Yuri üçüncü bir güç olarak hem Sovyet, hem de Müttefiklere karşı savaşır.



APOLLO



ASSAULT DESTROYER



CRYOCOPTER



MIRAGE



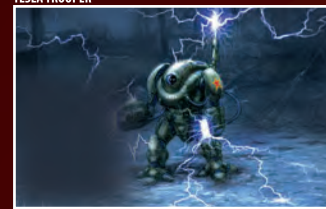
CENTURY



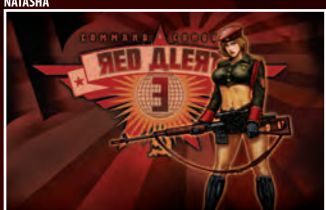
GUARDIAN



TESLA TROOPER



NATASHA



TESLA TANK



AKULA



BULLFROG



V4 ROCKET



STINGRAY



KIROV



APOCALYPSE TANK



SEAWING



TSUNAMI



STRATEJİ YAZILARININ EN SEVİLEN KUTUSU

YENİ BİRİMLER

MÜTTEFİKLERE KATILIN, DÜNYAYI GÖRÜN

Şahane kadın komandomuz Tanya'mız geri dönüyor. Ve havlayarak düşmanı korkutan Alman Kurt köpeklerimiz de var. En güçlü ordu biziz!

APOLLO: Bombardıman uçaklarına karşı çok güçlü olan süpersonik bir jet.

ASSAULT DESTROYER: Denizde çok güçlü bir gemi. Karada ise ortanca bir tanka dönüşebiliyor.

CRYOCOPTER: Çok acayip bir helikopter. Birinci upgrade'iyle düşmanları dondurabilir hale geliyor. İkinci upgrade'i ise düşmanları küçültüyor! Nesin sen? Helikopter mi, Duke Nukem mi?

MIRAGE: Görünmezlik teknolojisinin son noktasındaki Mirage, istediği düşman biriminin şeklini alabiliyor. Artı olarak, çevresindeki görünmezlik alanındaki birimleri gizleyebiliyor. Düşman üslerine küçük bir ordu sokabilirsiniz onunla.

CENTURY: Halılama (carpet bombing) şeklinde bombardıman yapabilen ağır saldırı uçağı. Düşman üslerini rahatça silip atarken, havadan gelecek saldırılara karşı oldukça etkisiz.

GUARDIAN: Müttefik kara kuvvetlerinin belkemiği olan saldırı tankı. Üstündeki radar birimi sayesinde radar sinyallerini yoğunlaştırıp düz bir çizgi üstünde haritadaki her şeyi görebiliyor.

SOVYETLERE KATILIN, AYIYLA GÜREŞİN

Sovyetlerin en ilginç silahı zırhlı boz ayıları… Hayır yanlış okumadınız, ayı dedim. Boz ayıların ne şekilde kullanılacağı ise şimdilik bir muamma… (*A be göster bakayım, Stalin hamamda nasıl bayılır!*)

TESLA TROOPER: Ağır zırhlı bir piyade olan bu birim, düşmanın korkulu rüyası olacak. İki elindeki Tesla gun'lardan elektrik saçtığı yetmiyor gibi, tepesindeki Tesla-coil ile 360 derecelik açıda cozurdatıyor!

NATASHA: Bu ayki kapağımızı da süsleyen Natasha, Tanya'nın muadili değil. Elindeki Tesla Sniper Rifle, elektrik gücüyle hızlandırılmış mermiler atıyor ve savaş alanının en ölümcül silahlarından biri.

TESLA TANK: Bu kadar elektrik harcarsa Sovyetlere ne kadar elektrik faturası gelir bilmiyorum ama bu tank da iki yanına yatay olarak yerleştirilmiş çift Tesla-Coil'i silah olarak kullanıyor.

AKULA: Bu denizaltı sadece gemilere karşı ölümcül değil, su altında gizli operasyonlar düzenleyebilen dalgıçlar da yetiştirebiliyor… Sovyetlerin tüm birimlerinin önüne "köpekbalığı dişleri" çizdiği dikkatinizi çekti mi?

BULLFROG: Bir piyade taşıma aracı olan Bullfrog'un karaya indirme yapmasına gerek yok: Taşıdığı askerleri arkasındaki fırlatma rampasından yakın mesafede istediği yere atabiliyor. Tesla Trooper'la kullanılması ayıp olabilir.

V4 ROCKET: V2'lerin çok gelişmiş versiyonu olan V4'ler, denizde de gidebiliyor ama çok yavaş. İki saldırı şekli var: Geniş bir alanda etkili olacak şekilde veya nokta atışı yapacak şekilde ayarlayabiliyorsunuz.

STINGRAY: Çok hızlı bir saldırı botu. Elektrik saldırısı yapabiliyor.

KIROV: İşte Red Alert 2'nin favori silahı! Kirov Airship. Yavaş ve pahalı olsa da bir Kirov'un altındaki bombardıman kapakları açıldı mı, dümdüz edemeyeceği bir üs yoktur.

APOCALYPSE TANK: Biraz C&C3'ün Mamooth Tank'larına benzese de, ondan çok daha korkunç: Düşmanları kendine çekip ön tarafındaki öğütücülerle parça pinçik edebiliyor.

JAPONLARA KATILIN, BEDAVA PS3 KAZANIN

Red Alert 3'ün yeni ırkının birimleri bir sır gibi saklanıyor. Oyunun iyice karışan zaman akışı yüzünden, dünyadaki en yüksek teknolojiye sahip ordusu haline gelen Japonlar, Müttefik ve Sovyetlere göre çok daha pahalı ama çok daha ilginç birimlere sahip olacak. Denizde dev dalgalar yaratan tanklar, hava durumunu değiştiren komando gibi eksantrik birimleri var.

SEAWING: Aslında bir bombardıman uçağı olan Seawing, deniz üstündeyken tek tuşla denizaltıya dönüştürülebiliyor. Düşman üssüne hızlı ve gizli saldırılar yapmak için ideal seçim gibi.

TSUNAMI: Çok büyük, çok güçlü, hem karada, hem denizde gidebiliyor ve bunların üstüne korkarız denizde dev dalgalar yaratarak deniz kıyısındaki düşman üslerini haritadan silebiliyor.





inceleme

46 - The Club

ÜYESİ OLMAK İSTEMEYECEĞİNİZ BİR KULÜP

gezilesi oyunlar



Sins of a SOLAR EMPIRE

BİRAZCIK GÜNEŞ BANYOSU İÇİN O KADAR YOL GİDİLİR Mİ?

- ERDEM MADARALI

Kim olduklarını bilmiyoruz. Nereden geldiklerini de. Sadece ümitsiz olduklarını biliyoruz, uzun zamandır saklandıklarını… Bizim bölgemize adım attıklarında binlerce yıllık barışın ve refahın etkisindeydik, uygarlığımız rehavet içindeydi. Karanlık Filo gezegenlerimizin üzerinde belirdiğinde hiçbir şansımız yoktu. Ancak her şey çok çabuk değişti. Onlara karşı unutamayacakları bir savunma verdik… umutsuzca. Bunun üzerinden uzun bir zaman geçti. Atalarımızdan kurtulanlar uzak bir sisteme yerleşerek yeni bir düzen, Trader Emergency Coalition'ı kurdular. Savaşlar dinmiş, sanki sonsuz bir bolluk dönemi başlamıştı. Ben bile, belki de artık barışın temelli geldiğini düşünecek kadar aldanmıştım. Ancak şimdi Sürülmüşler'in filosu intikamlarını almak için döndü. Onlar dış sektörlerimizi darmadağın ederken biliyoruz ki, artık günahlarımızla yüzleşme vakti geldi…

Sins of a Solar Empire… Eminim bu ismi çoğunuz bir kere bile duymadınız. Onun burada koskoca üç sayfayla sizi karşılıyor olmasının belki de en büyük nedenlerinden biri budur. Neden? Çünkü kesinlikle böyle bir şey beklemiyorduk! Sinan'ın da geçen aylarda köşesinde belirttiği gibi artık sızan bilgiler, demolar, fragmanlar, ekran görüntüleri, onlarca haber derken oyunları daha çıkmadan tüketmeye başladık. Çıkar çıkmaz da hemen bitirip rafa kaldırdık. Ancak SoaSE için bu geçerli değildi. "Sessiz ve derinden" deyiminin tam anlamıyla, bizi beklemediğimiz bir şekilde vurdu. Eğer nedenini merak ediyorsanız; gerçek hayatın çekim sınırlarından çıkıp, uzaklardaki bir güneş sistemine phase jump yaparken sıkı tutunun…

GELDİM, GÖRDÜM, KOLONİLEŞTİM

Sins Of A Solar Empire, Ironclad Games'in geliştirdiği bir GZS. Ironclad ise pek adı duyulmuş olmasa da aslında Rockstar, Sierra ve Barking Dog gibi sağlam firmalardan ayrılan elemanların kurduğu "patlamaya hazır" bir oyun firması. Şimdi SoaSE için bir "GZS" dedik, gelgelelim kendisi aynı zamanda bir "4X" strateji. Yani Türkçeleştirirsek "Keşfet-Yerleş-Kullan-Yok Et" prensiplerine dayanan, içerisinde efsanevi *Civilization* ve *Master Of Orion* gibi klasikleri de barındıran ve bugünlerde görmeye pek alışık olmadığımız bir oyun türünün nadir temsilcilerinden. Şimdiye kadar ezici bir çoğunlukla sıra tabanlı oyunlara gebe olmuş bu oyun türüne GZS öğeleri nasıl yedirilir, o kadar diplomasinin, araştırmanın, savaşın ortasında kararları ne vakit yetiştiririz gibi aklınıza gelecek haklı soruların cevapları için okumaya devam ediniz efendim.

SoaSE'da bugünlerin stratejilerinde popüler olduğu üzere üç farklı taraf bulunuyor. *TEC* insanoğlunun doğrudan SoaSE evrenindeki varisi olarak yerini alırken, *Vasariler* de oyunda bir zamanlar bütün evrene hükmetmiş, ancak çeşitli ayaklanmalar sonucu zayıf düşmüş bir uzaylı ırk rolündeler. Hikayesi çok hoşuma giden *Advent* ise bir zamanlar TEC'in parçası olup, sonradan kültür ve felsefelerindeki çarpıklıklar yüzünden derin uzaya sürülen insanoğlunun kendine yabancılaşmış bir parçası. Her ne kadar hikayeleri bu kadar farklı olsa da, bu üç ırkın oyundaki teknolojileri ya da gemi türleri arasında büyük farklılıklar yok. Bana kalırsa bu oyunun iyice karmaşıklaşıp kontrolden çıkmaması için alınmış bir karar. Nitekim orijinal olmak adına ırklar konusunda binbir takla atan, sonra da işin içinden çıkamayan oyunları görmeye alıştık (Örneğin *COH,* üzerinden geçen bir yıldan uzun süreye rağmen hala dengeyle boğuşuyor). Biz gelelim, SoaSE'ın esas ışıdığı yere; insanı koskoca bir güneş sistemine hükmettiren oynanışına.

Her ne kadar üzerinde uğraşılmış bir hikayesi olsa da, SoaSE'da herhangi bir tek kişilik hikaye modu yok. Onun yerine aynen *Civilization* serisindeki gibi oynayacağımız evreni, rakipleri ve oyun kurallarını

1- Ana gemiler uzayın kesin hakimleri. Gözünüz gibi bakın ve savaşa erkenden sokup hızla tecrübe kazandırın.

2- Gemilere bu kadar yakından bakınca buram buram Homeworld kokusu geliyor. Ama kanmayın, hiç de benzemiyorlar birbirlerine.







(hız, kaynaklar gibi) seçip oyuna başlıyoruz. Başladığımızda elimizde sadece bir gezegen, bir gemi tersanesi ve keşfedilip sömürülmeyi bekleyen onlarca başka gezegen var. Bundan sonra ne yapacağımız tamamen bize kalmış.

YOLGEÇEN HANI

Gezegenlerin etrafında "Yerçekimi Alanı" denilen, pek de büyük olmayan küresel bir çekim alanı var. Bu çekim alanı içerisinde binalarınızı dikiyor, kaynaklarınızı çıkarıyor, gemilerinizi üretiyor ve savaşlarınızı yapıyorsunuz. Tabii bir şekilde diğer gezegenlere de ulaşmanız gerekiyor. Bunun için de gezegenler arasındaki "atlama hatları"nı (phase line) kullanıyorsunuz. Bu atlama hatları, gezegenler arasındaki muazzam uzaklıklar nedeniyle gemilerinizin normalde oldukça uzun sürecek yolculukları, çabucak tamamlamasını sağlıyor. Bir nevi uzay otoyolu olarak da düşünebilirsiniz. Her gezegenin en azından bir adet phase line bağlantısı var ve bu dörde kadar yükselebiliyor. Phase line sayısına bağlı olarak gezegenin ne kadar "ayak altında" olduğu da belirleniyor ki, inanın bana sırf bu hatlar bile imparatorluğunuzu nasıl genişleteceğinize karar verirken önemli bir faktör oluyorlar. Eğer oyunun başında koloninizi genişletirken güneş sisteminin ortalarında doğru "fazla açılırsanız", sanki yoğun bir kavşağı parseller gibi milletin yolunu kapatıyorsunuz ki bu da sizi onların "halledilecekler" listesinde yukarılara taşıyor. SoaSE, oyunlardaki "savaş sisi" kavramına da yeni bir bakış getiriyor. Diyelim ki keşif geminiz 2 dakika önce önemli bir sisteme uğradı, ancak siz şimdi orada ne olduğunu hatırlamıyorsunuz. Oraya tekrar bir gemi yollamak yerine hemen gidip o gezegenin üzerine fareyi getiriyorsunuz ve bilgiler "5 dakika önce buradaki binalar, üniteler şöyle şöyleydi" diyerek karşınıza geliyor.

İş savaşmaya geldiğinde ise *Homeworld*'ü hatırlar gibi oluyoruz. Koskoca battlecruiser'ların devasa gövdeleri altında adeta ezilen küçük frigate sınıfı gemiler, onların büyükçe abileri cruiser'lar ve bir renk cümbüşü içerisinde alışveriş edilen torpidolar, yoğunlaştırılmış lazer ışınları derken uzun süredir yapmadığım bir şeyi yaptım ve yönetmeyi, taktiği vs bırakıp ağzım açık bir şekilde sadece savaşa odaklandım. SoaSE'de özellikle gemilerin ebatlarına dikkat edilmiş. Çoğu oyunda gariban bir fighter, koca bir battlecruiser'ın neredeyse yarısına denk gelirken, burada aynı olay yaşandığında fighter'ları görebilmek için orada uçuşan minik noktacıklara dikkat etmeniz gerekiyor. Gemi tasarımlarına gelince… Her ırkın diğerinden değişik bir stili var. TEC daha "kutu kutumsu" iken, Advent ve Vasari daha kıvrımlı, estetik bir görünüme sahip. *Homeworld*'deki kaliteyi yakaladıklarını söyleyemem ama yeterince iyiler.

Gemilerinizle "filolar" kurabiliyorsunuz. Böylece diğer gemiler, sizin filo lideri olarak atadığınız gemiyi takip edip koruyorlar ki bu da gittikçe büyüyen filolarınızı yönetmek konusunda başınıza açılabilecek dertleri önlüyor. SoaSE'de filoların odağı ise ana gemiler. Bir tanesi bile bir servete mal olan bu canavarların destek ve saldırı gibi pek çok çeşidi var ama en can alıcı özellikleri tecrübe alarak gelişmeleri ve yeni yetenekler kazanmaları. Bunlar filodaki gemilere avantaj sağlayan kalıcı özellikler olduğu gibi, tek kullanımlık "düşman gemisinin sistemlerini devre dışı bırak da bir güzel hesabını görelim" gibi daha spesifik özellikler de olabiliyor. Büyük gemi savaşlarında benim gördüğüm tek eksiklik, gemilerin ateş edecek pozisyona girdikten sonra hareketsiz kalmaları. "Eee nasıl olsundu yani?" diyebilirsiniz ama karşılıklı 60'ar gemi birbirine kartopu atar gibi (evet kar yağıyor) "al takke ver külah" şeklinde hareketsiz kalınca ortalık birden sakinleşiyor. Gönül isterdi ki büyük gemiler hareketsiz olarak gövde gösterisi yaparken küçük frigate'ler düşman gemilerinin zayıf kısımlarına ulaşmak için uğraşsınlar, bunu farkeden karşı taraf da engellemeye çalışsın. Ancak bu ufak detayın bir yamayla halledileceği kulağıma gelen haberler arasında.

KORSANA HAYIR!

SoaSE daha çok aksiyona odaklanan bir oyun, bunu da diplomasi ekranında hissediyoruz. Ne yazık ki *Master Of Orion* veya *Civilization*'da olduğu kadar detaylı seçeneklerimiz yok. Yapabileceklerimiz barış istemek, ticaret anlaşması yapmak gibi 4X strateji oyunlarındaki minimum diplomasi öğeleri. Tek kişilik oyun oynuyorsanız rakipleriniz diplomasi ekranından size bazı görevler verebiliyor ki bence >>

KORSAN KULLANMA SANATI

Düşünün, oyuna çok yavaş başladınız. Elinizde bir sürü kaynak var ama kendinizi savunacak ateş gücünüz yok. Keşiflerinizde de rakibinizin her an kafanıza bir balyoz gibi inebilecek çok güçlü filoları olduğunu fark ettiniz. Ne yapmalı? Hemen Black Market'tan gereksiz kaynaklarınızı krediye dönüştürün ve açık artırmada bütün paranızı rakibinize yatırın. Rakip, paranın hepsini filosuna yatırdığından cevap veremeyecek, koskoca bir korsan filosunun ani baskınıyla güzelim ordusu da mahvolacaktır.

Herkesin tek başladığı online oyunda birisiyle müttefik oldunuz ve yeniyorsunuz ancak sizin planlarınız farklı ve haritada tek kazanan olma amacındasınız. Ordularınız pozisyona girerken açık artırmada son anda takım arkadaşınıza bütün paranızı yatırın. Müttefikinizden okkalı bir küfür yedikten sonra amacınıza ulaşacaksınız.

Korsanlar başınıza musallat olduysa ve minimum uğraşıyla sorunu halletmek derdindeyseniz saldırıya uğrayacak muhtemel gezegenlerde phase line çıkışlarına savunma taretleri yığın. Yanlarına bir tamir istasyonu da yaparsanız, sürekli tamir olan taretler büyük miktarda korsan gemisini halledecektir.



1- Sins'de uzay beklediğiniz gibi sıkıcı, karanlık bir yer değil.

2- İşte "ufak" bir güneş sistemi. Açtığınız haritanın büyüklüğüne göre oyunlarda onlarca güneş sistemi bulunabiliyor.







Gemi sayısını istediğiniz kadar abartabilirsiniz.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Sağlam oyun sistemi
+ Kolay oynanabilirlik
+ Yenilikçi fikirler
+ Zevkli multiplayer

- Oyunlar çok uzun sürebiliyor
- Keşke bir senaryo, bir campaign olsaydı ya, tadından yenmezdi

pek hoş olmamış. Can ciğer dost olduğum müttefikim bana "Haydi koç, şuradaki 5 gemiyi temizle gel!" dese tamam ama bir saattir birbirimizi yediğimiz rakibin bana sürekli görevler vermesi ve ben yapmayınca "senin bana garezin mi ver huleyn!" diyerek iyice hiddetlenmesi biraz garibime gitti.

Dedim ya SoaSE biraz daha aksiyona yatkın bir oyun, yapımcılar da diplomasiye daha "hareketli" bir yaklaşım getirmişler; korsanlar! Oyunda hemen hemen bütün haritalarda en az bir korsan üssü bulunuyor ve hepsinin tek bir amacı var, bol bol yağma yapmak. Oyunda ya sevgili dostunuz ya da sizi sinirden köpürten düşmanınız olacak bu korsanlar her 10-15 dakikada bir akın düzenliyorlar. Akını kime yapacakları ise bu 10 dakika süresince "açık artırma" usulüyle belirleniyor. Sevmediğiniz rakipleriniz üzerine para yatırıyorsunuz, doğal olarak onlar da sizin üzerinize yatırıyorlar. Sürenin sonunda kimin üzerinde en çok para varsa o zavallıya devasa bir korsan ordusu musallat oluyor. Saldırıların şiddeti de oyun ilerledikçe arttığı için bu açık artırmalarda dikkatli oynamanız gerekiyor. Zira nedensiz yere bir rakibe yüklenirseniz, fırsatı gören diğerleri size veya size cevap veren rakibinize katılabilirler.

"HİNT" PAZARI

1 Oyunda bazı bölgelerde sahipsiz madenler göreceksiniz. Bunları vakit geçirmeden, yapacağınız Scout Frigate'ler ile ele geçirmeye çalışın.

2 Herhangi bir objeyi gözünüzün önünde tutmak istiyorsanız onu seçin ve ekranda sol üstteki "pin" butonuna tıklayın. O obje Empire Tree'ye sabitlenecektir.

3 Henüz yapamadığınız bir bina veya birimi neden yapamadığınızı öğrenmek için üzerine tıklayın ve daha sonra araştırma ağacına bir göz atın. Yapmanız gereken araştırma parlıyor olacaktır.

4 Tek kişilik oyun oynarken gözünüz bir yanda da ekranın sol üstünde beliren chat kısmında olsun. Yapay zeka büyük bir saldırıdan önce "Senin şu gezegen var ya, artık yok!" şeklinde bir tehdit savuracaktır.

5 Online oyunların uzun sürmesi büyük bir mesele. Peki online oyunları kaydedebildiğinizi biliyor muydunuz?

KAPATIYORUZ KARDEŞİM

Değinmem gereken bir diğer nokta da oyunda herhangi bir sınır olmayışı. Oyun motorunda herhangi bir limit olmadığı için isterseniz yüzlerce gezegenden oluşan bir sistemde aylar sürecek bir oyuna başlayabilir, bu sürede binlerce gemiden oluşan filolarla çarpışabilirsiniz, tamamen size kalmış. Tabii bu kadar devasa ölçülere ulaşabilen oyunu kontrol etmek de büyük bir sorun. Özenle topladığınız filonuzu koskoca haritada kaybedip ana gezegeniniz uzay tozuna dönerken "Neredee, nerede?!" diye aranmanız pek hoş bir tat bırakmayacaktır damağınızda. Burada SoaSE iki kolaylık sunuyor bize, birincisi aynen Supreme Commander'daki gibi sınırsız zoom özelliği. Bir anda minicik bir Fighter'a bakarken, fare tekerleğini tek çevirişinizle koskoca yıldız sistemini ve gezegenleri elinizin altında bulabiliyorsunuz. İkincisi ise kullanışlı ara yüz. Özellikle ekranın sol tarafındaki "Empire Tree" sayesinde başka işlerle uğraşıyorken hangi gezegende hangi binalar var, hangi birimler nerede gibi detayları anında görebiliyorsunuz. Bunun yanında oyundaki hemen hemen her nesnenin üzerine geldiğinizde, onun nitelikleri hakkında sağ altta bir bilgi ekranı çıkıyor ki çok kullanışlı. İşinizi kolaylaştıran bir diğer etken de bazı işleri otomasyona bırakabilmeniz. Örneğin gezegenlerde bina yaparken hepsini tek tek yerleştirmek istemiyorsanız, tek bir tıkla yerleştirme işini bilgisayara bırakabiliyorsunuz. Aynı şekilde gemilerinizin özel yeteneklerini de üzerlerine sağ tıklayarak otomatiğe alma imkânınız var. Bilgisayar en uygun anı seçip o yeteneği sizin yerinize kullanıyor.

Sonuçta SoaSE, 4X strateji öğeleriyle günümüzün popüler "hızlı, bol aksiyonlu" GZS formülünü birleştiren başarılı bir hibrid olmuş. Stratejilere meraklı herkesin tatması gereken bir deneyim. Hele hele vaktinde *Homeworld* terbiyesi almış, *Galactic Civilizations* oynamış, *Master Of Orion* sevmiş kişilerdenseniz bu oyunu kaçıramazsınız!



1- Savaştan uzaklaştığınızda birimlerinizi daha rahat görebilmeniz için Supreme Commander tarzı ikonlar çıkıyor.

2- Karmaşık görüntüsünden korkmayın, oyun size çok yardımcı oluyor.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

SoaSE akıp giden saatlerinizi pişmanlıkla anmayıp "Helal olsun!" diyeceğiniz nadir oyunlardan biri.

8.8

PC · PS2 · PS3 · Wii · 360

> **Tür:** GZS > **Yapım:** Ironclad Games > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 13+ > **Minimum Sistem:** 1,8 GHz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 3 GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 2,2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı > **Web Sitesi:** www.sinsofasolarempire.com

P5E3 Premium/Wifi-AP @n Anakart

80.23% CPU Güç Tasarrufu





ASUS P5E3 Premium/WiFi-AP @n'i diğer anakartlardan ayıran en önemli özelliklerden biri en son teknoloji Intel® X48 işlemciye sahip olması. BIOS'taki birden fazla overclock seçeneğiyle extreme overclock sağlayan anakart aynı zamanda, gücü etkin kullanarak %80.23 oranında enerji tasarrufu sağlıyor. Bu anakart ile üstün performansın tadını çıkarırken dünyamız için de iyi bir şey yapacaksınız!



DAMSIZ GİREBİLİRSİNİZ.. AMA BUNU İSTER MİSİNİZ? - JESUSKANE

Hayatımda bundan sonra hiçbir şeyi heyecanla beklememeye yemin etme noktasına çok yaklaştım. Elimi neye atsam sararıp soluyor ya da lime lime olup rüzgarda dağılıyor. Oyunlar konusunda da benzer bir moda ha girdim, ha gireceğim.

The Club bir süredir göz ucuyla takip ettiğim bir yapım. Project Gotham Racing oyunlarının yapımcısı Bizzare Creations'ın radikal bir denemesi. Oyunun web sitesinde söylediklerine göre ekip, diğer türlerde de oyun yapabileceklerini göstermek için girişmiş bu işe. Ekibe "yok kardeşim siz başka şey yapamazsınız" diyen şahıs kimdir, bilemiyoruz ama böyle bir şey yapmışlar işte...

HAYATIMIN HİKAYESİ

The Club'ın hikâyesi oldukça basit ve bilindik aslında. Gizli ve güçlü bir örgüt bir turnuva düzenliyor. 8 karakter belli mekânlarda önlerine geleni temizliyorlar. Turnuva internetten yayınlanıyor, üstüne bahisler oynanıyor, birileri sürekli zengin oluyor ve birileri de sürekli ölüyor.

Bu 8 karakter sadece önlerine geleni öldürmeye çalışmıyor. Kazanan, en hızlı ve en artistik şekilde düşmanları temizleyen oluyor. Sürekli temizlediğimiz figüranların kaynağı nedir, nerede yetişiyorlar merak ediyorum. Düşmanların her turda (evet, oyun bir parkur etrafında koşarak adam vurmak üzerine kurulu) hep aynı anda, aynı yerde çıkmaları beni benden aldı.

The Club'da yarışan karakterlerin turnuvada yer almak için aslında bir nedenleri yok. Zaten aklı başında adamın ne işi var vurdu kırdı işlerinde. Ancak zorunluluktan turnuvada yer alanların sayısı oldukça az, herkes kendi isteğiyle girmiş. Garip bir dünya bu, her çeşit manyak mevcut.

Oyunu ilk defa çalıştırdığımızda Live ID'mizle giriş yapmamız gerekiyor. Bu bölümü es geçerseniz bir profil yaratılmadığı için save etmiyor ve benim gibi 3 saat oynayıp, ara verip, oyuna tekrar döndüğünüzde sıfırdan başlamak zorunda kalıyorsunuz. Live ID ve menü kontrolü için Xbox kontrol düğmeleri ekranda uçuşurken oyunun Xbox 360 versiyonundan löngedek diye çevrildiğini anlıyoruz. Neden üşenirler X,Y,A,B yerine W,A,S,D,Space yazmaya anlayabilmiş değilim.

NEDİR BU LIVE'DAN ÇEKTİĞİMİZ?

Live ID sorunsalından kurtulduğumuz anda artık turnuvalara girebilme hakkına sahibiz. Oyunda 8 turnuva alanı, 8 karakter ve 8 kişilik multiplayer modu bulunuyor. Her turnuva 6 ayaktan oluşuyor. Farklı modları aynı mekânda oynuyoruz. Kimi zaman haritanın çıkışını bulmamız isteniyor, kimi zaman da aynı şeyi belli bir süre içinde yapmamız. Zamana karşı yarışırken, turnuva alanında belirlenen parkurda belli sayıda turu tamamlamamız gerekiyor. Sadece vurulmaya programlanmış yapay zekâ, bu modları pek bir zevksiz kılıyor.

Hareket alanımızın kukalar ve yere tebeşirle çizilen bölgeyle sınırlandırıldığı bölümlerde ise eğlence başlıyor. Bu alandan çıktığımızda 5 saniye içinde geri dönmemiz gerekiyor. Aksi taktirde boynumuzdaki patlayıcı madde bizi atomlarımızla tanıştırıyor. Bu bölümlerde düşmanlar yağmur gibi yağıyor tepemize. Sınırların dışında yer alan ve kısa bir deparla alıp, hemen güvenli bölgeye geri koşmanızı gerektiren cephane ve sağlık paketleri ise heyecanı arttırıyor.

GRAFİKLER NE GÜZEL DEĞİL Mİ?

Değil! Oyunda çevreyle etkileşim oldukça az. Kurşunu yediğinde kırılan dökülen bir iki duvar ve sık sık patlatacağımız gaz tüpleri (ki tüplerin sayısı figüranlardan bile fazla) dışında pek bir atraksiyona giremiyoruz. Artistik adam öldürme olayı *"arkanı dön adam vur, yunus takla*





1: İlahi...Düşüverdiydüm... Dur sıkma be, ihih...

2- Yeterince sessiz olursam, gerçek insanların da olduğu bir tek kişilik mod icat edebilirim. Edemem mi?



Oradan bir kova su kapacağın yerde yangına körükle gitmen biraz ayıp olmuyor mu?

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Mekânlar hoş.
+ Achievement'lar.
+ Bir süreliğine eğlenceli.

- Yavan aksiyon.
- Tırt silah sesleri.
- Mouse kontrolleri çok kötü.
- Online modunda "10,001 kişi öldür" diye achievement var, yuh!

1- Saygılar Killen abi, deri mont yapmışsın… Kızın için mi geldin yine? Ne saçma hikayen var senin abi be!

2- Abey bana mı sıkıyon? Göremiyom!

1



2





Her sarı tulumluyu sosyal hizmet görevlisi mi sanıyordun?

at adam vur"dan öteye gitmiyor. Vurduğumuz her düşman başına puan alıyoruz. Alacağımız puan düşmanı neresinden ve ne mesafeden vurduğumuz gibi kriterlere bağlı. Üstünde çok durulan kombo sistemi ise arka arkaya vurduğunuz her düşman için aldığınız puanın sonuna bir çarpan eklenmesinden ibaret. Ekranın sağ üst köşesinde yer alan sayaç, siz düşmanları vurdukça doluyor. Ara verdiğiniz zaman geriye saymaya başlıyor. Sıfıra düşerse, kombo çarpanınız azalmaya başlıyor. Sayacı doldurmak için acilen birilerini veya gizli kurukafa tabelalarını vurmanız gerekiyor. Düşmanlarımız tekrar tekrar spawn olduklarından haritaları öğrenmek, en verimli rotayı belirlemek ve kombo çarpanımızı düşürmeden bölüm sonuna kadar koşturmak gerekiyor. 9 farklı düşman türü ve bir de her bölümde bir kez karşımıza çıkan bonus düşmanla uğraşmak hiç dert değil.

Turnuva mekânları terk edilmiş hapishane, fabrika alanı, terk edilmiş gemi, eski bir sığınak, Venedik, Rusya gibi yerler. Haliyle tamamı terk edilmiş ve köhne mekânlar (Venedik? Köhne? – *Sinan*). Haritaların tasarımları fena değil. Ancak modlar arasında geçiş yaptıkça farklı şekillerde sınırlandırılması, oyuncuya birden fazla yol sunmaması ve etkileşimli olmaması hoş değil. Roketle havaya uçurabildiğimiz bir iki kule, garaj falan var ama yeterli değil. Kaplamaların kalitesi de pek öyle yüksek değil. Karakterimiz ne kadar iyi görünürse görünsün, arka planla arasındaki fark çok bariz. Ekranda sürekli "çıkartma" gibi durmak da göz zevkimizi bozuyor.

Oyunda Casual, Reckless, Real ve Insane olmak üzere dört zorluk seviyesi var. Son iki seviye Causal'ı tamamlamanızdan sonra oynanabilir hale geliyor. Oyuna girip 6'şar bölümden oluşan 8 turnuvayı tamamlamam yaklaşık bir buçuk saatimi aldı. Arada kahve aldım, muhabbet ettim, müzik dinledim. Turnuvaları tamamladığımda, 2 karakter, tüm zorluk seviyeleri, birkaç video ve çizim açılmıştı bile.

MULTİSLAYER

Çok ümitli olduğumuz multiplayer yönü de pek eğlenceli sayılmaz. Önçelikle oyun maksimum 8 oyuncu destekliyor. Haritalar her daim biraz iri kalıyor. Bildiğimiz oyun tarzları Kill Match, Team Kill Match, bayrak yerine oyuncu kullandığınız bir Capture the Flag modu (Team Fox Objective), bayrak numarası yapan rakip takım oyuncusunu mıhlamaya kastığınız Team Fox Hunt, alan savunmasına dayalı Team Siege ve rakip takımın kurukafa tabelalarını avladığınız Team Skull Shot modları bulunuyor. Diğerlerine nazaran daha eğlenceli olan Hunter Hunted modunda ise herkes avlanan oyuncunun peşinden koşturuyor. Avlanan kişi diğer oyuncuların radarında her daim görünüyor.

Seçilebilir karakterlerin başta pek gereksiz gelen Güç, Hız ve Dayanıklılık şeklindeki istatistikleri online ortamda kısmen anlam buluyor. Ancak karakterler arasında hayati farklar yaratmıyor. Oyunda bir co-op modu olmaması da üzücü. Konsol kullanıcıları 4 kişi aynı ekranda bu modları oynayabiliyor. Biz PC kullanıcıları ise Live ID ile boğuşmak durumunda kalıyoruz. Kızıyorum!

Beklentilerin çok altında kalan The Club, ne yapımcıların vaat ettiği, ne de videolarda gördüğümüz aksiyonu bilgisayarıma taşıyabiliyor. Adrenalin seviyesi nadiren yükselen orta halli bir shooter olarak defterimdeki yerini alıyor. Arkadaşlarınızla yarışmak istiyorsanız, silah sesleri silah sesine benzeyen (The Club'ın silah sesleri tüf tüf tabancası gibi de), attığınızı-vurduğunuzu hissettiren, çok daha fazla özgürlük, aksiyon ve eğlence sunan bir sürü güzel oyun var ortalıkta. Bırakalım konsollarda kalsın bu tip oyunlar. Biz kendi aksiyonumuza bakalım. Yazı tura atıyorum, yazı gelirse CoD4 tura gelirse TF2!

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Arkadaşlarınıza kapışmak istiyorsanız misket, bu çok nostaljik oldu derseniz CoD4 oynayabilirsiniz.

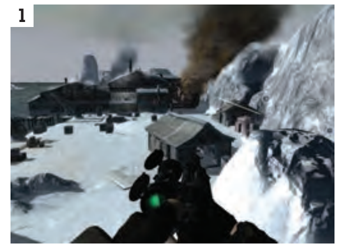
6.2

PC · PS2 · PS3 · Wii · 360

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Bizarre Creations > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (69 YTL) > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** 2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 6 GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 2,4 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı, 6 GB HD Alanı > **Web Sitesi:** www.bizzarecreations.com









1- Midem bulandı dokulardan, dürbünle bakamayacağım artık.

2- Abi kalksana, geliyor adamlar! Abi kalk! Bak numara yapıyorsan…

CONFLICT: DENIED OPS

OYUNUN DİLİ OLSA SORAR KENDİSİNE, "NEDEN VARIM?" DİYE - JESUSKANE

"Conflict" İngilizce'de çekişme demek. Bunların ne tür bir çekişme içinde olduğunu ben hala çözemedim. Yapımcılar da çözmemişler ki seriye yeni oyunlar eklenmeye devam ediyorlar. Serinin önceki oyunlarının aksine yeni nesil rüzgârlarıyla gelen Denied Ops, adındaki inkâr durumunu, estirdiği *Soldier of Fortune: Payback* havası ile açıklamaya çalışıyor.

Artık iki kişiden oluşan takımımızla birinci şahıs kamerasından türlü hokkabazlığa kalkışıyoruz. Tecrübeli, yaşını başını almış, hatta iki ölçek de aşmış keskin nişancımız Lincoln Graves'in yanında, genç ama tecrübeli ağır silahlar uzmanı Reggie Lang geliyor ve takımımızı oluşturuyor.

DİNAMİK DUO

Oyun boyunca bu iki kişilik ekip ile ilerliyoruz. Yapay zekânın kontrol edemediği karakterimizi ise tek tuş ile nişan aldığımız noktaya gönderebiliyoruz. Takım komutları zaten topu topu iki tane. İkinci tuş ile diğer elemana bizi takip etmesini söylüyoruz. Söylemediğimiz takdirde kendisi son bıraktığınız yerden kıpırdamıyor. Siz bunu fark ettiğinizde ise haritanın diğer ucuna varmış olabiliyorsunuz. Yapay zekâ gel dediğinizde yolunu bir şekilde bulabilse de, genellikle yarı yolda biçimsiz bir yerine kurşunu yiyor. Bu yüzden kontrol ettiğiniz karakteri sote bir köşeye park edip, diğer karakteri kontrol etmek daha mantıklı. Karakterler arası bu geçişi TAB ile gerçekleştiriyoruz.

Ekibimizden biri vurulduğunda (ki sıklıkla biz oluyoruz vurulan), ekranın sol alt köşesinde bir kutu beliriyor. Yaralı elemanın kalp atışlarını gösterirken bir yandan da beliren saat geri sayıma başlıyor. Bu süre içinde yaralıya erişmeli ve bir iğnede hayata döndürmeliyiz.

Paranteze bir açıklık getirmek gerekirse, yapay zeka biz vur demeden ateş bile etmiyor. Düşmanlarımızın zeka seviyesi de takım arkadaşımızınkinden düşük olduğu için it iti ısırmaz misali sık sık yapay zekanın birbirini seyrettiğine şahit oluyoruz.

TABUTTA RÖVEŞATA

Düşmanla karşılıklı bakışmalar yanında takım içi atışmalarda mevcut. Dinamik duo modeli ikili olayını pek kotaramayan Graves ve Lang, sürekli birbirlerine laf sokma çabasında. Lang biraz daha kıvrak zekâlı gibi dursa da, Graves'in küstahlığı ile baş etmek zor. Graves zaten işin suyunu çıkarıp zaman zaman hayvanlık mertebesine ulaşabiliyor.

Sunum konusunu, sunmayarak çözen Denied Ops, oyundan kopmamız için elinden geleni ardına koymuyor. Silahların her hangi bir vuruş hissine sahip olmaması, karakterlerin bir yelek bir t-shirt ile özel operasyona çıkmış olması, ufacık yükseltilere bile ekstra komutlar ile çıkmak zorunda oluşumuz, ileri teknoloji ürünü silahlarımız ile alnından vurduğumuz insanların inatla bize ateş etmeye devam etmesi ve saymaya cidden üşendiğim bir çok nedenden dolayı, oyunu beyinsiz aksiyon oyunları kuşağına da dahil edemiyoruz. Ne araçlar, ne silahlar, ne de yapay zeka durumu kurtaramıyor.

Çok oyunculu bölümde ise 16 kişiye kadar birbirimize girebiliyoruz. Orijinal olmasa da iyi diyebileceğimiz co-op modu iki arkadaş oyunu birlikte oynamamıza imkân tanıyor. Ancak bunun tek artısı iki kişi beraber sıkılabilmekten ileri gitmiyor.

Oyunun tek hoş yanı zaman zaman göz kırpan yeni nesil görsel efektleri. Ancak oyunun genel atmosferi bu efektler ile kurtarılmayacak durumda. Fazlaca kullanılan derinlik efektleri ise bir yerden sonra mide bulandıran bir hale geliyor. Yeni nesil konsollar içinde piyasaya sürülen Conflict: Denied Ops yeni nesil olmaktan bir hayli uzak. Oyunun tamamına baktıktan sonra rahatlıkla söyleyebilirim ki, CIA yerinde ben olsam ben de inkâr ederdim bu adamcıkların varlığını. Neredesin Area 51, değerini bilememişim!



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Kaybettik, hükümsüzdür.

- Atmosferden eser yok.
- Hiçbir açıdan oyuncuyu tatmin etmiyor.
- Bu zamanda böyle bir oyun çıkartmak cesaret ister (artılara mı yazsaydım?)

1- - Ooooyyy belim belim!
- Dedik sana zorlama diye.

2- "Hiiii, patlama vuku buldu o tarafta! Hayatta da gitmem, annem böyle şeylere çok kızar!"



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Diyelim oynayacak bir oyununuz bile yok. Evde de Denied Ops DVD'si mevcut… Siz en iyisi elektrik kesikmiş gibi yapıp kitap okuyun.

4.9

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** FPS > **Yapım:** Pivotal Games > **Türkiye dağıtıcısı:** Eidos > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** 2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 6.1 GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 3 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 6.1 GB HD Alanı > **Web Sitesi:** http://www.pivotalgames.com/



Bu sefer başımız belada!

1- Max maalesef haklı.

2- Bessie ve Sam'in aşkı sezonları aşıyor.





SAM & MAX
NIGHT OF THE RAVING DEAD

ÖLÜLER BİR GÜN YÜRÜYECEK, HATTA DANS EDECEK - GÜVEN ÇATAK

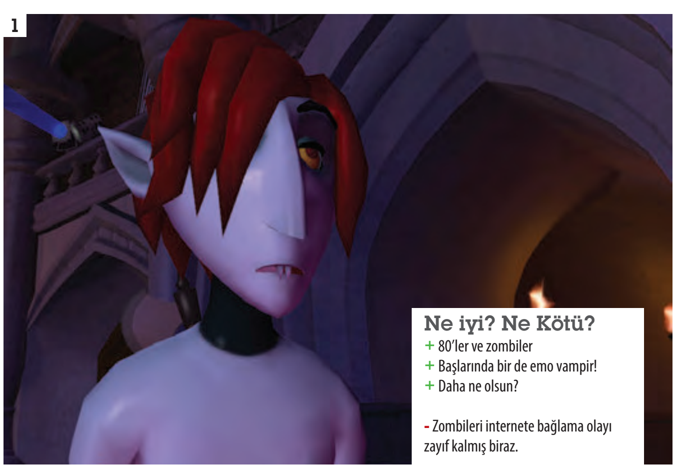
Evet, çenesi yetmediği zaman magnumunu konuşturan dedektif köpeğimiz Sam ile ona şiddet dolu akıllar veren piskopat tavşanımız Max'in maceraları olabildiğince saçma sapan bir şekilde devam ediyor. Bu sefer hikayeye sonundan giriyoruz. Vampir Jürgen bizi kapana kıstırmış durumda. Ayrıca bir de emrindeki zombilerle dünyayı ele geçirme planı var. Hemen bir şeyler yapmalıyız yoksa bırak sonraki sezonu, sonraki bölümü bile göremeyeceğiz. Neyse ki flashback tam zamanında imdadımıza yetişir ve hikayeyi geriye sarar...

BUNLAR HİÇ Mİ MICHAEL JACKSON İZLEMEMİŞ?

Yani *Thriller* klibini diyorum. Çünkü eğer izleselerdi en azından taklit etmeyi denerlerdi oradaki merhumların figürlerini. Bu koreografiyle kesinlikle dünyayı ele geçiremez bu zombiler. Olmaz kardeşim, tutmaz işte. Sanırım biraz daha başa sarmam gerekiyor. Hatta galiba 80'lere kadar saracağız. Olay şu ki Paskalya Adası'ndan tam yeni dönmüşken, sakin mahallemizi ve mahalle sakinlerimizi zombilerin ele geçirdiğine tanık oluruz. Küçük bir araştırmadan sonra olayın Stuttgart merkezli bir zombi salgını olduğunu anlarız. Artık bir garaj grubu olarak ortalığı karıştırmaya devam eden antika oyun konsolları ise tam bir çapulcu zihniyetiyle zombilere internet bağlantı paketi kakalamaktadır. Stuttgart yolu da bu tezgahın dağıtımından geçer. Kader utansın diyerek zombileri internete bağlayıp bölümün kötüsü emo vampir Jürgen'in şatosunda alırız soluğu. Jürgen gerek kafiyeleriyle, gerek dans figürleriyle, gerekse de kılık kıyafetiyle zombilerin aklını başından almıştır. Haliylen Jürgen'e ve zombi ordusuna dur demek de bize düşüyor. Peki ama nasıl?

HER YERİMİZ İMAJ OLMUŞ

Jürgen'in gücü tarzı. Adamın havasını indirdiniz mi zombilerinin önünde, işi biter. Yani ondan daha iyi rap yapmanız ve dans etmeniz lazım. Guybrush Threepwood nasıl çenesiyle kılıcını konuşturuyordu *Monkey Island*'da, aynen öyle. Rezil olmak kaçınılmaz ama bu zaten alıştığınız bir durum. Buraya kadar her şey anlaşıldı mı? Hayır, çünkü eğer anlaşıldıysa bir sorun var demektir. Neyse, bundan sonrası çok daha anlaşılmaz ve bir o kadar da eğlenceli. Sam & Max ya gittikçe absürdleşiyor ya da ben kafayı yiyiyorum. Son olarak S&M kısaltmasının ikiliyle ne kadar örtüştüğüne dikkatinizi çekiyor ve dizinin takipçileri olarak, sonumuzu hiç hayırlı görmediğimi belirtmek istiyorum.

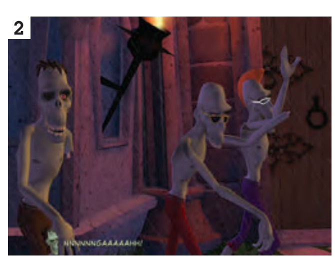


Ne iyi? Ne Kötü?
+ 80'ler ve zombiler
+ Başlarında bir de emo vampir!
+ Daha ne olsun?

- Zombileri internete bağlama olayı zayıf kalmış biraz.

1- Jürgen'i alt etmenin tek yolu façasını bozmak.

2- Ne dediklerini anlamak için onlardan biri olmanız lazım.



> **Tür:** Adventure > **Yapım:** Telltale Games > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** 800MHz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX
> **Önerilen Sistem:** 1.5GHz CPU, 512MB RAM, 64MB GFX > **Web Sitesi:** www.telltalegames.com

ZOMBİ DEYİNCE...

Akla George Romero gelir; ne de olsa babası sayılır onca merhumun. "Yaşayan Ölüler" serisiyle sinemada korku janrına düşünsel bir boyut kazandıran bu kült yönetmen, her çektiği zombi filmiyle dönemin dayatılanlarını ve dayatanlarını mezarlarından çıkartmış veya mezarlarına göndermiştir. Ölülerin Gecesi, Şafağı, Günü, Ülkesi derken sırada Günlüğü var. Umarım ömrümüz yeter de izleriz. (Yetmese de olur! – George Romero)



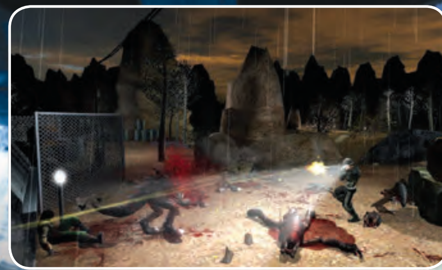
SON KARAR

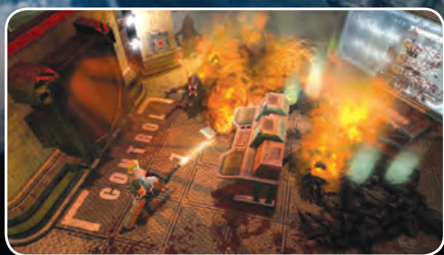
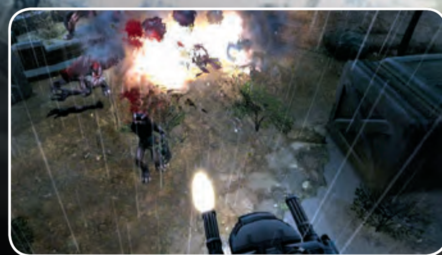
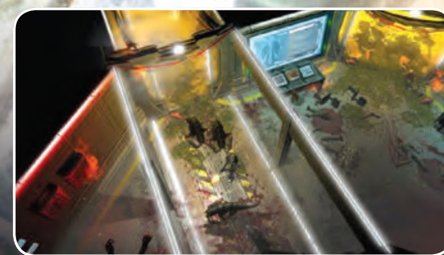
Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Her ay her ay artık müptelası olduk Sam & Max'in. Ne demiştik? Kafayı toplanmamak üzere dağıtmak için birebir.

8.3

SHADOWGROUNDS SURVIVOR

BİR UZAY KOLONİSİNE DÜŞSEM YANIMA ALACAĞIM ÜÇ KARAKTER YA DA "SURVIVOR: JÜPİTER"

- MEHMET KENTEL

Ben bu oyunu oynamak istemiyorum, bana verilen görevi düşünmeden kabul edip, ona ulaşmak için en kolay yolu bulma pratiğine girmek istemiyorum. Hayatta da oynamıyorum ki ben bu oyunu. Ben oturacağım, düşüneceğim, kararlar vereceğim, tercihler yapacağım, bazen iyi, bazen kötü olacağım (…) bu yapının FPS'lerden temel bir farkı var: Seni insan yapıyor. Öteki seni makine haline getiriyor. Herkese tavsiyem: FPS oynamayın!

Geçen aylarda Anlam Arayışları'na konuk ettiğimiz (ve röportajının tamamını nihayet oyungezer.com.tr'ye koyduğumuz) Bülent Somay böyle sesleniyordu tüm oyunculara. Düşünmemizi, durmamızı, az biraz da olsa soluklanmamızı salık veriyordu. Gerçi bir FPS değil ama herhalde *Shadowgrounds: Survivor*'ı görse çıldırır kendisi. Zira öyle bir oyun ki SS (kasıtlı kısaltma), hikâyesi dâhil olmak üzere hiçbir şey üzerinde düşünmek zorunda değiliz. Yapılması gereken tek şey etrafta ateş ettiğimiz zaman şekil değiştiren her şeye (bacağı kopan kertenkelemsi yaratık, patlayan petrol varili, kırılan cam) ateş etmek ve mütemadiyen ilerlemek. Hızlı gittik, geri saralım filmi.

ÖNCE SADECE GAZ VE TOZ BULUTU VARDI

Yok yok o kadar da değil, biraz ileriye alalım. *Shadowgrounds*, 2006 başında bilgisayarlarımıza konuk olmuş, çok sükse yapmasa da kalitesiyle göz doldurmuş bir shoot'em up'tı. İzometrik kamera açısıyla oynanan oyun, Jüpiter'in insanlar tarafından kolonileştirilmiş olan uydusu Ganymede'de geçiyordu. Hikâyeye göre 2096 yılında bu koloni uzaylı bir ırkın saldırısına uğruyor, oyuncu da saldırıdan sağ kurtulan insanlardan biriyle işgalcilere karşı mücadele veriyordu. Survivor da aslında tam olarak aynı hikâyeyi anlatıyor, çünkü bir devam oyunu olsa da olaylar ilk oyundakine paralel gelişiyor.

Bu kez aynı saldırı sırasında sağ kalan üç farklı karakteri yönetiyoruz, sırasıyla. İlk karakterimiz bir asker, Luke Giffords. Yöneteceğimiz ikinci karakter alev silahıyla göz dolduran Bruno Lastmann. Üçüncüsü ise plazma silahıyla pek de efektif olmayan Isabel Larose. Bu üç karakterin, sahip oldukları farklı silahlar ve farklı upgrade özellikleriyle bir dereceye kadar farklı bir oynanış sunduklarını söylemek mümkün.

Shadowgrounds: Survivor, ilk oyunla tamamen aynı temaya sahip olduğu için atmosferinde de büyük bir değişiklik yok. Zaten kullanılan mekânlar çok benzer, düşman yaratıklar da neredeyse hiç değişmeden karşımıza çıkınca, ilkine alternatif olabilecek bir hava beklenemezdi. Ancak ilk oyunda da oldukça başarılı olan ışık ve gölge efektlerinin daha da güzelleştirilmesiyle oyunun gerilimi de yükselmiş. İşin güzel tarafı, bu gerilim hissinin kesintisiz bir aksiyonla beraber sunuluyor olması. Üzerinize yağan yaratıklar, etraftan topladığınız power-up'lar, sık sık patlayan şeyler ve gerilim/gaz dengesini çok iyi tutturan Ari Pulkkinen'in techno/klasik müzik kompozisyonlarıyla Shadowgrounds: Survivor'ın oynanışı keyif veriyor.

Survivor'ın bir güzel özelliği de yaratık öldürünce aldığımız tecrübe puanları ve bunlarla atladığımız level'lar. Level atladığımızda karakterimizi geliştiren upgrade'ler açılıyor, bunları da etraftan topladığımız power-up'ları biriktirerek yapabiliyoruz. Böylece oyunun sürükleyiciliği de artıyor. Oyunun ana eksenini tek kişilik senaryo oluşturuyor ama bunun dışında ilgi çekici birkaç şey de yok değil. Örneğin ana senaryoda ilerledikçe açılan "survival" bölümleri var. Amaç, belli bir süre boyunca yığınlar halinde gelen yaratıklara karşı hayatta kalmak. Kalp hastalarına tavsiye etmiyorum. Ana senaryo dışındaki bir diğer olayımız da tek bilgisayarda oynayabildiğimiz co-op modu. Co-op oynamak için bir Gamepad'e ihtiyacınız var. Her ne kadar online oynamaya izin vermese de, aynı bilgisayar karşısına bir arkadaşımızla kurulup nostalji yapmak keyifli oluyor, benden söylemesi.

YENİLİK DEDİĞİN NEDİR Kİ?

Survivor'ın göze çarpan en büyük eksikliği, ilk oyun üzerine neredeyse hiçbir şey (senaryo bazında bile) koymamış olması. Kaliteli bir atmosferde, çok fazla düşünmeden aksiyona dalmak, ufak ufak da gerilmek için iyi bir seçenek ama ilk oyunu sevmemiş ya da bir yerden sonra sıkılmışsanız, Survivor'ı almak için hiçbir sebep yok. Biz yine de B. Somay'a selamımızı iletelim: Bazen zevkli oluyor be!



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Saf aksiyonu ve güçlü atmosferi.
+ Müzikler yine usta işi.
+ Işık ve gölgelendirmeler leziz.
+ Fizik motoru sayesinde her şey patlıyor, parçalanıyor.

- Hikaye adına hiçbir şey yok.
- Ağdan multi oynanamıyor
- İlk oyunun üzerine yeni bir şey koyulmamış.

Işık efektlerine diyecek yok, ama karakterler biraz güdük kalmış.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Vur-kır-ilerle tarzı eski moda shooter'ların havasını arayanlar için ideal bir oyun *(aaah ah, nerede Amiga'nın o Alien Breed'i – SİNAN)*.

7.5

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Shoot'em Up > **Yapım:** Frozenbyte > **Yaş Sınırı:** 17+ > **Minimum Sistem:** 1,5 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 2.5 GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 2,4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 2.5 GB HD Alanı > **Web Sitesi:** www.shadowgroundssurvivor.com



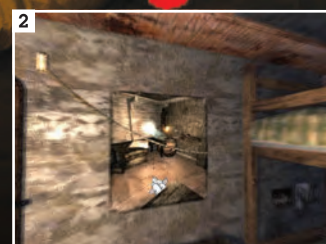
PENUMBRA BLACK PLAGUE

BU KORKU BİRAZ DAHA "PSİKOLOJİK" - MEHMET KENTEL

1- "CD yakmak" denen olay bu olmasa gerek.

2- İşte güvenli sığınağım.





Klasik korku hikâyeleri için "soğuk bir geceydi" diyerek başlamaktır alışıldık olan, ama bizim hikâyemiz alışıldık bir olayı anlatmıyor, belki de bu yüzden oldukça sıcak bir gecede başlıyor. Altunizade İzci Korusu'nun ve lanetli olduğu söylenen İzci Köşkü'nün hemen yanında, sadece 70 yaşını geçmiş dul teyzelerin yaşadığı Özyurt Sitesi'ndeki Oyungezer ofisi çok sessizdi o gece. Saat oldukça ilerlemiş, Kaan oyun odasında uyumuş, Erden ve Serkan tasarım yapmaktan sıkılmış, korka korka Supernatural izlemeye başlamışlardı kendi odalarında.

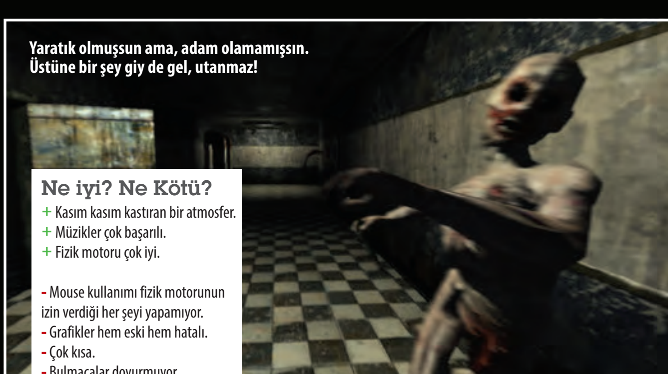
Yazı işleri odasında ise gergin bir bekleyiş vardı. Serpil kendi masasında çalışıyor, bir yandan da Sinan'ın bilgisayarına kurulmuş olan beni gözlüyordu. Dişlerimin birbirine çarptığını duyuyor muydu bilmiyorum ama ben tüm siteyi uyandırabileceklerini düşünüyordum. Sonsuza kadar hiçbir şey olmadan öyle duracağımızı düşünmeye başlamışken ben, Serpil bozdu sessizliği: "Oynamayacak mısın?" Gülümsediğini görmedim, ama biliyordum. "Korkulacak bir şey yok." Emindim, gülüyordu bana.

Ofiste dalga konusuydu benim korku oyunlarından korkmam. Halbuki doğru olan da bu değil miydi? Korku oyunundan korkulmalıydı. Doğru şeyi yapmanın verdiği güven ve tırsaklıkla oyunun ikonuna çift tıkladım. Options ekranında gereğinden fazla oyalandım, kendimi alıştırmak için. Sonra, küçük bir odadaydım. İçeride birkaç dolap, üzeri kusmuk, irin ve kanla kaplanmış iğrenç bir şilte, birkaç bidon ve bir masa vardı. Mouse'u kendime doğru çekerek açtığım çekmecelerinden işime yarayabilecek birkaç şey çıktı, cebime koydum. Sonra kapıyı fark ettim, açılamıyor olması için dua ederek zorladım, açılmadı. Küçük penceresinden bir şey gözükmüyordu, ama dışarıdan gelen fısıltılar ve karanlık yeterince korkutucuydu. Geri çekildim, ne yapabileceğimi düşünmeye başladım, dışarı çıkmaya korkuyordum. Ofiste yeterince erzak vardı, oyunda ilerlemektense burada kalabilirdim. Neredeyse tamamı etkileşilebilir olan çevre bana odayı yaşanabilecek bir yer haline getirmek için yeterli fırsatı veriyordu. Şilteyi de ters çevirdim miydi, idare edebilirdim.

Bu iyi bir plandı, ama "mouse'a kuvvet" demek gerekiyordu. Dolapları çekmeye ve itmeye başladım, kapının önüne yığınak yapmak için. Dışarıdan gelen kötü seslerin sahiplerini yeni yuvamda ağırlamak istemezdim. Bu iş biraz zor oldu, zira dünyayla gerçek fizik kurallarına göre etkileşime geçmemi sağlayan mouse'un hareketleri olması gerektiği kadar yumuşak değildi, istediğim her şeyi yapamıyordum eşyalarla. Yine de olduğu kadarı bana yetti, kapının arkasına dolabı dayamıştım şimdi. Şilteyi de düzeltince kendimi rahat hissedebileceğim bir ortamım olmuştu.

Serpil'in bilgisayarından "I will survive" çaldığını duydum. Şimdi mutluydum. Gözlerimi kapattım. Sonra Serpil'in sesini duydum: "Mehmet n'apıyorsun?!" Oyun incelediğimi sanıyordum, bunu Serpil'e de söyledim. "Böyle mi inceliyorsun?" diye sordu, anlamamıştım. Oyunu bana anlatırken akıl sağlığımı korumaya ve hayatta kalmaya çalışacağımı söylememiş miydi, ben de bunu yapıyordum işte. "Mehmet saçmalama!" dedi.

Haklıydı Serpil, odadan dışarı çıkmalı ve gördüklerimi anlatmalıydım. Penumbra: Overture'da, babasının peşinde pek bir şey öğrenemeden bıraktığımız Philip'in yeni macerasının, vebalanmış yaratıklar arasında geçtiğini, ama hiçbiriyle dövüşmeden oyunu bitirebileceğimizi söylemeliydim. Oyundaki bulmacaların çoğunlukla basit, gündelik hayattan alınma çözümleri olduğunu, hemen her şeyin fizik kurallarının uygulanmasına bağlı olduğunu bildirmeli; ama pek de zekice olmadıklarını, bir kapının anahtarını bulduktan sonra diğerini arattıklarını ve "başarmışlık" hissini veremediklerini anlatmalıydım. Fizik motorunun başarısına karşın grafik motorunun kötü olduğunu, animasyonların güdük kaldığını söylesem yerinde olurdu. Yine de bunların Lovecraftvari atmosferi pek de baltalamadığını, müzik ve ses efektlerinin gerilimi vermeye yettiğini, psikolojik gerilimden hoşlananların, oyunun kısa olması dışında üzülecekleri pek bir şeyin olmayacağını söylemeliydim. Yapamadım. Ben korku oyunlarından korkan bir yazardım ve üstelik klişe incelemelerden sıkılmıştım. Gözlerimi kapattım. "La la la, la la, la la".



Yaratık olmuşsun ama, adam olamamışsın. Üstüne bir şey giy de gel, utanmaz!

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Kasım kasım kastıran bir atmosfer.
+ Müzikler çok başarılı.
+ Fizik motoru çok iyi.

- Mouse kullanımı fizik motorunun izin verdiği her şeyi yapamıyor.
- Grafikler hem eski hem hatalı.
- Çok kısa.
- Bulmacalar doyurmuyor.

> **Tür:** Korku/ First Person Adventure > **Yapım:** Frictional Games > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** 1,5 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, > **Önerilen Sistem:** 2,4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, > **Web Sitesi:** www.paradoxplaza.com/penumbra/

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

2 kişilik bir ekibin yaptığı, serbest yapım bir oyun için fena değil. Amacı korkutmak olan bir oyun için ise, fazlasıyla başarılı.

7.8

PC PS2 PS3 Wii 360



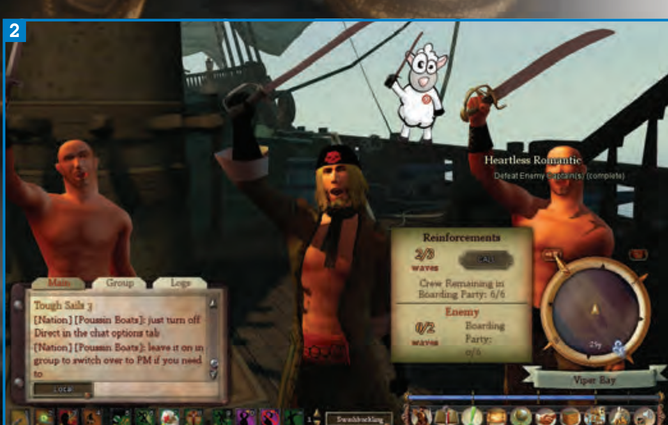
YANAN DENİZİN KORSANLARI BUNLAR! - YİĞİTCAN ERDOĞAN

En korktuğum sorudur "Favori oyununuz nedir?". Genelde "Jazz JackRabbit 2!" deyip ortamdan uzaklaşırdım, hem insanlarda yarattığı şaşkınlığı sevdiğimden hem de oyunun hakikaten vaktiyle hayatımı değiştirdiği için. Ama favori oyunum olmayı hak eden sadece JJR değildir, o soruyu gerçekten cevaplamak için her türden favorimi söylemem gerekir. KotOR2, Half-Life 2, NfS: Underground, Fahrenheit… Hemen hemen her türden bir favorim vardır benim ve hiçbirini bir diğerinden üstün tutamam.
Her tür için bu böyledir ama iş DVO'ları ayırmaya gelince… DVO'lar içinde hiçbir zaman tek bir favorim olamamıştı. Taa ki bugüne dek. Sonda söylemem gereken şeyi başta söylüyorum belki ama söylemezsem olmaz; şu an favori DVO'mun incelemesini okuyorsunuz.



1- Bu bir quest ya da event değil. Tamamen rastlantısal gelişiyor olay, benimle alakası bile yok.

2- Biz "Üç Salakşörler", bu gemiye Nutella adına el koyuyoruuuz!



PIRATES BENİ NASIL ÇARPTI?

Pirates of the Burning Sea beni şöyle çarptı arkadaşlar: Oyunu açtım, oynadım ve çarpıldım. Siz de oynayın, siz de çarpılın. Teşekkür ederim, bu kadar, dağılabilirsiniz…

…Desem de inanmayın, zaten siz inansanız da sevgili jurnal redaktörlerimin inanacağını sanmıyorum. O yüzden ben size biraz oynamam ve çarpılmam arasında geçen vakitten bahsedeyim biraz. Bir kere oyunun karakter yaratma ekranı, piyasadaki birçok DVO'yla aynı düzeyde, üstün bir yanı yok. Seçebileceğimiz dört taraf (Korsanlar, İngilizler, İspanyollar ve Fransızlar) ve dört sınıf var (Pirate, Privateer, Freetrader ve Naval Officer). Seçebileceğimiz kozmetik özellikler de nispeten detaylı. Karakterinizi yarattığınızda ortaya az çok ayırt edebileceğiniz bir şey çıkarmış oluyorsunuz ama *Lord of the Rings Online* ve *City of Heroes* gibi oyunlardaki üç metreden tanınma hadisesini Pirates'da yaşamak mümkün değil. Ama merak etmeyin, oyun içerisinde birçok giysi ve takı görev ödülü olarak veriliyor, yani oyun hayatınız boyunca o başlangıç kostümünüze mecbur değilsiniz. Uyarmadan geçemeyeceğim, size skill ya da bonus veren kıyafetler değil bunlar. Geminizin daha hızlı gitmesini sağlamıyorlar ya da sizi daha fazla dayanıklı yapmayacaklar. Bu oyunun farkı temel olarak burada yatıyor zaten: Bu sularda fantastik, bilim-kurgusal ya da doğaüstü herhangi bir olay yok. Yetenekleriniz yok, sadece kılıcınızın hızı ve keskinliği var. Basacağınız heal büyüleriniz yok, bandajlarınız var. Geminize buff atma imkanınız da yok, yapsanız yapsanız yelkenlerini değiştirebilir, yeni toplar alabilir ve güverteyi yenileyebilirsiniz. Ve eğer Karayiplerde hayatta kalmak istiyorsanız, yapmalısınız da. Zira oyunun PvP'si çetin geçiyor.

Eğer bir kasabanın etrafında fazlaca NPC gemisine dalaşırsanız, o kasaba-



Kadınların gemide neden uğursuzluk getirdiği anlaşıldı. Adamın gemisi gidici, teleskopla baktığı yere bak!

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Avatar bazlı olmayan ekonomi.
+ Öğrendiğinizde güzelleşen gemi savaşları.
+ Atmosfer ve güzel grafikler.
+ Görev metinlerinin kalitesi.
+ PvP sistemi.

- Ufak teknik buglar.
- Çok zor öğrenilmesi.
- Vasat kara savaşları.
- Az sayıda sınıf olması.

1: Hooraay! Uyudu!

2: Gemi yönetimi zor ama oyunun en eğlenceli kısımlarından biri.





nın "unrest" (huzursuzluk) seviyesini artırıyorsunuz. **Huzursuzluk yaratmanın tek yolu bu değil.** Ekonomiyi altüst etmekten, suçlulara silah tedarikinde bulunmaya kadar birçok şekilde bunu başarabilirsiniz. Huzursuzluk belli bir seviyeyi aştıktan sonra, bölge "Pirate PvP Zone" durumuna giriyor. Bu süre zarfında o bölgede korsanlar bir gemiye savaş açabiliyor fakat üç ana ülke birbirine saldıramıyor. Huzursuzluk yine durulmazsa bölge "Open PvP Zone" haline geliyor, herkesin herkese dalabildiği bir bölge oluyor yani. Bu süre boyunca ülkeler arasında en fazla huzursuzluk puanı toplayan ve savunan ülke bir sonraki duruma geçiyor: Contention. Bu durum bir nevi hazırlık aşaması, çünkü bu iki ülke Port Battle isimli bir sonraki seviyede direk liman için kapışacaklar.

Port Battle için en fazla huzursuzluk puanı (unrest) toplamış 24 saldıran oyuncu ve ülkesini en iyi savunan 24 savunmacı seçiliyor ve bunlar büyük bir instance'da birbirleriyle kapışıyorlar. Kazanan şehri alıyor ve huzursuzluk puanları sıfırlanıyor. Eğer şehri üç ülkeden biri almışsa kontrol tamamen değişiyor fakat eğer şehri korsanlar ele geçirmişse üç gün şehri yağmaladıktan sonra sıkılıp mekanı terkediyorlar. Tabii korsanlar da diğer ülkeler gibi kendilerini "Victory Status" sayfasında üste taşıyacak Conquest Puanları alıyorlar. Benim server'ımda en son Fransızlar öndeydi mesela. Ah Türkler olacaktı ki…

YO-HO-HO VE BİR ŞİŞE ROM

Eh bu kadar zorlu PvP mücadeleleri için, geminizin çok iyi olması gerekiyor haliyle. Bunu iki yoldan sağlayabilirsiniz, NPC gemilerini gasp edebilir ya da oyuncu yapımı olanlardan birini alabilirsiniz. Bu iki yol, aslında PotBS'nin de ana iki oynanış biçimini çok güzel anlatıyor. Oyun savaş ve ekonomi olarak çok güzel bölünmüş. Zira ikisi de birbirinden bağımsız ve dolayısıyla birini unutup diğerine daldığınızda da oyundan zevk almaya devam ediyorsunuz.

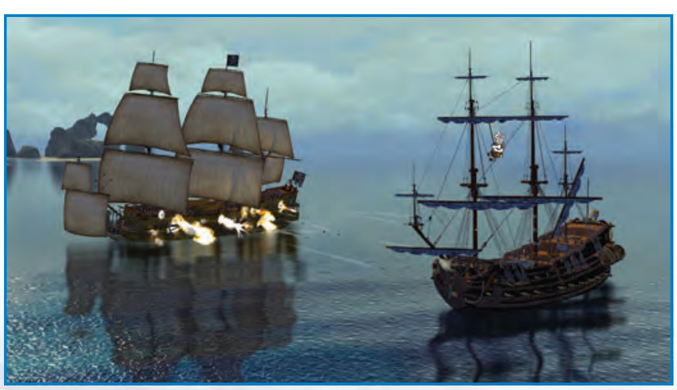
Savaşlar ikiye ayrılıyor diyebilirim; kara ve deniz savaşları. Kara savaşları bildiğimiz DVO'ları andırıyor, her tek level'da bir gemi, her çift level'da da bir swashbuckling yeteneği alıyoruz. Üç çeşit swashbuckling yetenek ağacı var: Florentine, Fencing ve Dirty Fighting. Bunlar sınıftan sınıfa değişiyor ve kullanacağımız silah bunlara göre belirleniyor. Oyunda bir de Warrior'ların rage'ine benzeyen bir "inisiyatif" özelliği var; bazı yetenekler inisiyatiften yerken bazıları bu değeri artırıyor. Kara savaşları da eğlenceli sayılabilecek bir faktör olarak oyunda yer bulmuş fakat çok da ilgi çekici değil.

Sizi oyuna bağlayan kısım gemi savaşları. Çok zor, fakat imkansız değil. Geminizin dört tarafta dört zırhı var: Sancak, İskele, Kıç ve Baş. Bu dört zırhın kendi değerleri dışında bir de geminizin iskeletinin zırh değeri bulunuyor. Eğer bu dört zırhtan biri sıfırlanırsa, oradan yediğiniz bir sonraki top güllesi direk iskeletinize gidiyor ve isketiniz gemi cennetine yol alırsa siz de onun peşinden korsan cennetine yüzüyorsunuz. Güçsüz tarafınızı korumak, rakibin zayıf zırhını aramak ve bu sırada geminizi yamamaya çalışmak çok zoama çok da tatmin edici.

Tabii gemi savaşlarını bitirmenin tek yolu bu değil. Dilerseniz rakip gemiyi istila etme şansınız da var. Rakip gemiye girmek için birtakım şartları yerine getirmelisiniz. Her biri farklı bir fonksiyona sahip olan top gülleleri arasından, rakibin mürettebatına hasar vermeye yarayanları toplarınıza yükleyip, düşmanın adam sayısını azaltabilirsiniz. Bu sayıyı uygun bulduğunuz bir rakama düşürdükten sonra geriye kalan tek şey yakınlaşıp "Grapple" tuşuna basmak oluyor. Karşı gemiye geçtiğiniz an her şey kara savaşlarındaki gibi işliyor, tek yapmanız gereken gidip kaptanı öldürmek. Burada farklı olan bir şey var, mürettebat sayısıyla doğru orantılı olarak artan "reinforcement" yani takviye birliği sayısı. Bu reinforcement'lar siz daha çok adam çağırdıkça ya da siz ölüp, gemide tekrar dirildikçe azalıyorlar ve sayı sıfırlandığında ölürseniz gerçekten ölmüş oluyorsunuz.

Ekonomi, oyunun bir diğer merkez noktası ve belki de en eğlencelisi. Ekonomi adına yapmanız gereken tek şey, basitçe, bir depo dikmek. Bu sizin ekonomi tesislerinizin başlangıcı oluyor ve onu farklı işlere yarayan farklı binalar takip ediyor. Bunlar farklı maddeler üretiyor ve bu maddeleri sebest ticaret sınıfı gemi, yelken, top, kıyafet gibi ürünler haline getirip oyunculara sunabiliyorsunuz. Peki üretim için gerekli olan hammadde nereden geliyor? Tek kelime: Savaş. O PvP durumları niyeydi sanıyorsunuz? Evet, iyi bildiniz, her liman kendine has bir iki hammaddeye sahip. Normalde barışçıl yollardan ticaret yapma seçeneğiniz olsa da, ülkelerin birbirlerine uyguladıkları vergi çok yüksek olduğu için bir hammaddeyi almanın asıl yolu savaşmak. Bu da PvP için onur, namus gibi romantik nedenlere alternatif, daha geçerli bir neden sunuyor haliyle: Para. Böylece oyunun atmosferindeki gerçeklik payı da İMKB'dekine yakın bir değere ulaşıyor.

Kendi işine bakan NPC'ler, her limanın ayrı bir yapıya sahip olması, görevlerin sizi attığı instanced bölgelerin ayrı ayrı özenilmiş tasarımları, gerçeklik duygusu ve her bir ufak detayı PotBS'yi akranlarından üstün bir DVO haline getiriyor. Tekrar söylemezsem olmaz; şu an favori DVO'mun incelemesini okuyorsunuz. Bence favori DVO'mu oynayın da. Zira bu türle ciddi anlamda ilgilenen ama ciddiyet sunan tek oyunun bir bilim kurgu oluşuna sıkılan herkesin denemesi gereken bir şey olmuş PotBS. Oynamalısınız. Yarr! (bana bir eğlence…)



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Herkese göre olmayan, ama sevdiniz mi bırakamayacağınız bir devasa online.

8.5

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** DVO **Yapım**: Flying Lab Software > **Türkiye dağıtıcısı**: Yok > **Yaş Sınırı**: 16+ > **Minimum Sistem:** 1,5 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı 4 GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** Core Duo 2.0 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 4 GB HD Alanı > **Web Sitesi:** www.burningsea.com

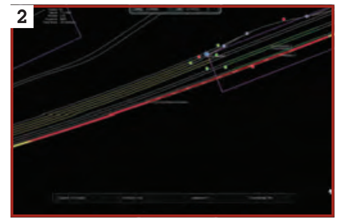


1- Peki biz buradaysak, treni kim kullanıyor?!

2- Gerçek zamanlı hat haritası işinizi kolaylaştırıyor.

3- Geçitteki kamyonu ikiye ayırmadan önceki gurur pozu.







AYIN EN ÇOK VAHŞET İÇEREN OYUNUNA HOŞGELDİNİZ - ERDEM MADARALI

Trenleri nasıl bilirsiniz? Sessiz, sakin, kendi hallerinde, vaktiyle uygarlığın ayakkabısı olmuş tatlı canavarlar olarak mı, yoksa öldürmeye programlanmış dehşet makineleri mi? Sizi bilmem ama, nedense ben ikinci seçeneğe daha fazla yatkınım. Tarihte ne zaman bir "tren simulasyonu" denediysem ya ilk dönemeçte raylardan uçarak uzaklaşır, ya da makasları karıştırır ters yöne girerim. Uzun zaman "Haydi oyun bu, neyse" diyerek durumu kabullendiysem de, okul gezimizde bindiğimiz trenin geçitteki bir kamyonu ikiye ayırmasıyla artık uğursuzluğun bende olduğuna karar kıldım. Bu yüzden *Rail Simulator*'ı incelemem de kolay olmadı. Uzun süre kriptonit muamelesi yaptıktan sonra bir şans daha vermeye karar verdim. Bakalım barışacak mıyız?

TREN ASLINDA. . .

Rail Simulator'ın ismine takılıp kimileri "ray simulasyonu mu, ha ha ha!" diyerek eğlenseler de, RS aslında oldukça ciddi bir tren simülasyonu. Üçü İngiliz, biri Alman hattı olmak üzere dört farklı gerçek tren hattı üzerinde on beş senaryo oynayabiliyoruz. Senaryolar içerisinde basit "A'dan B'ye şu yükü taşı" tipi görevlerden, tren delilerine özel pek çok hat üzerinde istasyondan istasyona yük ve yolcu yetiştirmece görevleri de mevcut.

Dümdüz giden raylar üzerinde yapabileceklerimizin pek de çeşitli olmadığını hesaba katarsak, senaryolar bizi havaya sokmakta oldukça önemliler. RS ise burada iyi bir iş çıkarmış. Örneğin bir görevde bir İngiliz futbol takımını maça yetiştirmeye çalışırken, diğer görevde hizmete yeni alınan bir trene hız testi yapıyoruz. Başka bir görevde ise tipide mahsur kalmış bir treni kurtarmaya çalışıyoruz (yalnız trene benim yaptığım gibi bodoslama girmeyin lütfen).

Tabii oyunda doğru düzgün modellenen trenler olmadan bu senaryoların zevkini çıkarmak mümkün olmazdı. Rail Simulator'da bu konuda üç tür seçeneğimiz var; sevgilimiz 1920 yadigarı buharlı "çufçuf" trenler, onların daha sevimsiz ama kaslı kardeşleri dizel trenler ve nihayetinde daha çok yolcu taşımada kullanılan elektrikli trenler. Burada Alman ve İngiliz lokomotifleri olarak pek çok çeşit var, ama ortak nokta şu ki hepsi de çok güzel gözüküyorlar. Özellikle kokpit modellemeleri oldukça detaylı, hatta kokpitteki çoğu düğme ve kolu klavye ile uğraşmadan üzerine tıklayarak kullanabiliyoruz. Uzun yolculuklarda oyalanmanız için iyi düşünülmüş bir özellik.

Gerçekçiliğe diğer bir katkı da trenlerin modüler olarak modellenmiş olması. Böylece treniniz çeşitli işlevdeki vagonlardan oluşuyor ve yolculuk sırasında garlara girip yeni vagonlar ekleyebiliyorsunuz. Tabii böyle resmi amaçlar dışında benim gibi, gürültü yapan yolcularınızın vagonunu "sizinle mi uğraşacağım be!" diyerek ıssız bir yerde de bırakabilirsiniz. Tren modellemesindeki bir diğer hoş detay ise yolcu kompartımanlarınında aynen kokpit gibi detaylı modellenmiş olması. Böylece uzun bir yolculukta kompartıman kamerasına geçip pencereden güzel manzaranın tadını çıkarabiliyorsunuz.



Rail Simulator kafa dinlemek için birebir...

Ne iyi? Ne Kötü?
+ Detaylı modellenmiş trenler.
+ Ses efektleri.
+ Sakin, huzurlu ve kolay bir simulasyon.

- Senaryo sayısı yetersiz.
- Çevre detayı daha iyi olabilirdi.

...BİR YALAN

Gelelim bir tren simulasyonunu bize oynatabilecek en önemli noktalardan birine; çevre modellemesine. Açıkçası kokpit kamerasından çıkmayıp, trenden fazla uzaklaşmadığınız sürece grafikler oldukça tatmin edici. Demiryolu çevresindeki yapılar, nehirler, ormanlar gibi çevre unsurlarının dağılımı göze batmıyor ve oldukça gerçekçi. Ancak kamerayla biraz oynadığınızda kaplamaların ortalama olduğunu, bazı evlerin ve ağaçların objeler kokpit kamerasına göre ayarlandığı için havada yüzdüklerini görüyorsunuz ki bu bazen atmosferi baltalıyor.

Rail Simulator oyunlardan aksiyon bekleyenleri memnun etmeyecek. Ama bir gün okuldan veya işten eve yorgun argın gelip kendinizi bilgisayar başına attığınızda sizi yarım saatliğine bu dünyadan çekip koparacak kadar sakin bir oyun arıyorsanız başka yere bakmayın, çünkü onu okudunuz.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Trenler hoşunuza gidiyorsa başka yere bakmayın.

7.2

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Simulasyon > **Yapım:** Kuju Entertainment > **Yaş Sınırı:** 6+ > **Minimum Sistem:** 1,7 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 4.5 GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 3,0 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 4.5 GB HD Alanı > **Web Sitesi:** www.railsimulator.com



CSI: HARD EVIDENCE

ELİMDE BİR DONUT VAR VE ONU KULLANMAKTAN ÇEKİNMEM! - EREN OKKA

Dairenin kapısı açıldı, içeri girdim. Eldivenlerimi giyip alet çantamı yere bırakacaktım; ancak elimde çanta varken eldivenleri giyemeyeceğimi farkedince öncelik sırasını değiştirmeye karar verdim. Ve yaptım bunu. Ofis sakinlerinin meraklı bakışları altında yavaş adımlarla ilerledim olay mahalline. Ve hemen o bardak çarptı gözüme. Çantamdan gerekli malzemeleri çıkarttım, bardağı havaya kaldırıp dikkatlice inceledim. İşte oradaydı parmak izi, işte bir ipucu! Kola içtiği bardağını yıkamadan ofisin mutfağında öylece bırakan yazarı böylelikle yakalayabilecektik. Las Vegas'taki Oyungezer sıradan bir gün daha başlamıştı.

ADALETİ SAĞLAMAK ÇOK KOLAY

Gerçek hayatta değil elbette, ama Hard Evidence'ta kolay. Hatta oyunun tek 'hard' yanı ismi, ki orada da zor değil, sağlam anlamına geliyor. Baştan söyleyeyim, bu bir oyun değil. Öyleyse bile ben kabul etmiyorum. Bir cinayet işleniyor, olay mahallinden ipucu topluyoruz. Laboratuara gidip ipuçlarını değerlendiriyor, bağlantı kurduğumuz insanlara ulaşıp sorguya çekiyoruz. Ardından olay kendiliğinden çözülüyor. "Peki ben hiç mi bir şey yapmadım?" diyorsanız haklısınız, yaptınız. Ekranda gördüğünüz her objeye ve bütün aktif diyalog seçeneklerine tıkladınız. Takıldığınız bir yer olunca bütün mekanları yeniden ziyaret ettiniz ve önceden aktif olmayan ne varsa üzerine yeniden tıkladınız. Ha arada bir yırtılmış fotoğraf parçalarını birleştirmek gibi bir iki bulmaca üzerinde de uğraştınız tabii, fakat onlar da zaten zeka seviyesi sizinkinin yarısı kadar olan herhangi bir yaşam formu tarafından rahatlıkla çözülebilecek kadar kolaydı. Tüm bunların üzerine bir de utanmadan hint sistemi eklemişler ya oyuna, tam dayaklıklar. Anne, bu oyun bize hakaret ediyor!

GOYUN'DAN PARMAK İZİ ALMAK İSE NE KADAR ZOR

Hard Evidence, düşündürmek bir yana eğlendirmeyi de pek başaramıyor. İtiraf etmek gerekirse oyun boyunca tek eğlendiğim yer, ilk başta oynadığım eğitim göreviydi. Hatta oyunu bırakın, elinize bir büyüteç bir de cımbız alıp evinizde "bakalım lavaboyu tıkayan saçlar kime aitmiş"çilik oynayın; çok daha fazla eğleneceğinizi garanti ediyorum. (Ana, kendi saçımmış. *Panik yap, yurtdışına kaç.*Zaten olayları çözmek için kafa yormam da gerekmedi. Bir tek oyundaki bazı karakterlerle acıdığım için "Ah yazık... Adamcağızın zaten morali bozuk, şimdi bir de sorguya çağırmayalım." gibisinden mantıksız hareketlerde bulundum. Demek ki neymiş, benden adli tıp dedektifi falan olmazmış.

CSI fanatiklerini memnun ederek esas amacına ulaşıyor olsa da, "interaktif dizi" kıvamında kalitesiz bir yapım olmuş Hard Evidence. Sağdan soldan fırlayan reklamlar iyice sinir bozuyor, ücra köşelerden böcek toplamak gibi ufak detaylar ise oyunu kurtarmaya yetmiyor. Hele bir de serinin önceki oyunlarını oynadıysanız, Hard Evidence'ta yapacağınız tek şey aynı hamamdaki aynı tasın üzerinde farklı bir parmak izi aramak olacaktır.

CSI ETKİSİ

Evet, kelebek etkisinden sonra başımıza bir de CSI etkisi çıktı. 2000 yılında Amerikan televizyonlarında yayımlanmaya başladığı günden beri üç ayrı dizi olarak Türkiye de dahil olmak üzere iki yüzden fazla ülkede gösterildi CSI. Yetmedi kitapları, çizgi romanları ve gördüğünüz üzere video oyunları da çıktı. "CSI Effect" olarak adlandırılan durum ise tüm bunların gerçek hayat üzerinde yarattığı etkiyi ifade ediyor. Dizideki olaylar belirli süreçleri gerçeğinden çok daha kolay ve hızlıymış gibi gösterdiği için mahkemeler artık sunulan kanıtları yeterli bulmamaya başlamış. Suçlular arkalarında daha az ipucu bırakırken, üniversitelerin adli tıp bölümlerine gösterilen ilgiyse %30 civarında artmış. Reklamın gücü böyle bir şey olsa gerek.



Evet, o donut'ı ben yedim! Ama lütfen karıma söylemeyin.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Seslendirmeler başarılı.
+ Çözülen dosyaların kurgusu ortalamanın üzerinde.

- Hem çok kısa, hem de kendini tekrar ediyor.
- Grafiklerinin modası geçmiş.
- Güzel bir konsepti harcıyor.
- İsmine güvenilerek hazırlandığı çok belli.



Hayır, oyunu Catherine için bile oynamaya değmez.



Okeye dördüncü arıyorlar. Hey, ben buradayım!

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Altmış ikiden tavşan yapma takıntım olmasaydı, aldığı not da biraz daha düşük olacaktı.

6.2

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Macera > **Yapım:** Telltale Games > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 17+ > **Minimum Sistem:** 1.5 GHz işlemci, 256 MB bellek, 32 MB ekran kartı, 1.5 GB HD alanı > **Önerilen Sistem:** 2.0 GHz işlemci, 512 MB bellek, 64 MB ekran kartı, 2.5 GB HD alanı > **Web Sitesi:** csi.us.ubi.com/hardevidence

MEGAEMİN™
megaemin@oyungezer.com.tr

PLAYSTATION TÜKKANI NEREDE?

PS3'ünüzü satın aldınız ve evinize geldiniz. Açtınız konsolunuzu, oluşturdunuz hesabınızı ve tıkladınız Playstation Store'a... Fekat, o da nesi? Soğuk bir *"bulunduğunuz bölgede böyle bir hizmet verilmemektedir, lütfen inceden uzayınız"* mesajı ile karşılaştınız. Ne olacak şimdi? Hele ki elinizin altında bir oyun yoksa yapacak hiçbir şeyiniz kalmadı; siz konsola bakacaksınız, o da size...

Peki nedir bunun çaresi? Sony Eurasia Playstation Ürün Müdürü Özgür Kirazcı, Console Master'a yaptığı açıklamada *"Playstation Store Türkiye'nin önümüzdeki Mayıs ya da Haziran ayında hizmete girebilmesi için çalışmalarına başladıklarının"* müjdesini resmi ağızdan verdi. Yaz aylarında "ABD veya İngiltere'den adres sallamaca" işkencesi sona erecek gibi görünse de, Özgür bey *"aşılması gereken ciddi sorunlar olduğunu ve sonuca kesin gözüyle bakmamamız gerektiğini"* de ekledi.
Haber sevindirici olsa da, o zamana kadar elimiz kolumuz bağlı oturmak zorunda da değiliz. Bunun için Türkiye adresli hesabınızın yanında İngiltere, Amerika, Hong Kong ve Japon adresli olmak üzere dört ana hesap daha oluşturabilirsiniz. Her hesap oluşturduğunuzda farklı bir e-mail hesabına ihtiyaç duyacağınızdan, dört tane e-posta adresi alın. "Niye dört farklı ülke, dört farklı hesap?" diyorsanız, bu ülkelerdeki birbirinden farklı PS Store'lara bağlanıp, ücretsiz içeriklere ulaşabilmeniz için bunu yapmalısınız.

Bir noktadan sonra *GT5 Prologue*, *Tekken Online* gibi oyunları PS Store'da gördükçe, canınız alışveriş de yapmak isteyecek. Maalesef anlaşılmaz bir şekilde kredi kartlarının birçoğu sistem tarafından kabul edilmiyor. Tüm kartlarımı denememe rağmen ancak Worldcard'ımla Amerikan sunucusundan alışveriş yapabildim. Ama bazı oyuncuların da özellikle HSBC Advantage ve Garanti Bonus kartları ile tüm sunucularda alışveriş yapabildiklerini öğrendim. Denemek isterseniz isim bilgilerinizi Türkçe karakter kullanmadan girin ve o ülke içerisinden geçerli bir adresi internetten bulup kullanmaya çalışın.

Aranızda konu hakkında net çözümü olan varsa lütfen e-posta yollayın ki herkesle buradan paylaşabilelim. Neyse, efenim sizlere doyum olmaz, ben kaçtım. İyi eğlenceler.

Not: Console Master'a Nintendo haberleriyle doping etkisi yapan Yiğitcan'a teşekkür ediyorum efendim.

MegaEmin™



ARADIĞINIZ PSP ŞU ANDA KAPSAMA ALANI DIŞINDA

Geçtiğimiz ay, PSP'ye gelecek güncellemeyle Skype ve Go! Messenger'ın kullanılabilir olacağını açıklamıştık. 3.90 güncellemesinin yayımlanması ile akıllarda kalan sorular da yanıtlanmış oldu. Slim PSP modellerine sahip olanlar güncellemeyi kurmalarının ardından dünya çapındaki 200 milyon Skype kullanıcısı ile ücretsiz; sabit ve cep telefonları ile de ücretli olarak görüşme yapma imkanına sahip oluyorlar. Tabi ki bunun için sisteme kayıt yaptırılması ve mikrofon ile kulaklık satın alınması gerekli. Skype'yi desteklemeyen orijinal 1000 serisi PSP'lerde ise Go! Messenger kullanılarak tüm PSP kullanıcıları arasında videolu ya da sesli aramalar yapılabiliyor. Hadi hayırlı olsun bakalım.



CONSOLE



GTA DEDİĞİN 360'TA OYNANIR

Üç buçuk yıllık bir bekleyişin ardından merakla beklenen *GTA 4*'ün 29 Nisan 2008'de hem PS3 hem de Xbox360 için çıkacağı resmen açıklandı. Rockstar Games kurucusu ve idari sorumlusu Sam Houser, GTA 4'ü yayınlamaktan büyük heyecan duyduklarını, ortaya muhteşem bir eser koyabilmek için sınırlarını zorladıklarını ve bundan böyle GTA4'ün interaktif eğlence dünyası için örnek teşkil etmesini umduklarını söyledi.

Microsoft'tan John Schappert ise oyunun Xbox360'a özel tasarlanan "dizi" bölümlerinin 2008 sonbaharında internetten yayımlanmaya başlayacağını duyurdu. Şimdilik iki bölümden söz edilirken, Microsoft'un bu "özel" içerikler için Rockstar'a milyonlarca dolar ödediği konuşuluyor. Microsoft Entertainment patronu Don Mattrick ise yaptığı bir konuşmada "Xbox360'a özel bölümler ve online multiplayer modundan dolayı çok heyecanlandığını" söyleyerek kafaları biraz karıştırdı. Online mod konsola özel olsa da, olmasa da açık olan şu ki, Microsoft'un elini güçlendirmek için *Halo 3*'e kardeş geliyor. Golü yiyen Sony ise "söyleyecek bir şey yok, artık önümüzdeki maçlara bakıcaz" dedi.



AVRUPALI OLDUĞUMUZA HİÇ BU KADAR ÜZÜLMEMİŞTİK

Nasıl üzülmeyiz ki? Amerika'da 9 Mart'ta çıkacak olan, bizde ise henüz bir çıkış tarihi bile olmayan süper oyun *Super Smash Bros. Brawl*, Japonya'da 31 Ocak'ta çıktı. Oyun çıktığı ilk 13 gün sürecinde bir milyondan fazla satarak Wii'nin en iyi açılışını yaptı. Üstelik sadece kendi hayrına da çalışmıyor kerata, SSBB'nin çıktığı ay Wii'nin satışları da arttı. Normal bir ayda 70,000 satan Wii, Şubat ayı süresince tam olarak 95,000 adet konsol sattı. Nintendo'yu takdir ediyor ve bir an önce Avrupa çıkış tarihini açıklamasını tavsiye ediyoruz. Açıklayın dedim!

Wii'YE EV ÇORBASI

Sony'nin ezelden beridir belası olan homebrew toplulukları "homebrew'ü olmaz!" denilen Wii'ye de atladılar. Hem de Wii'nin canı Zelda üzerinden. Zelda'daki bir açığı kullanan bir grup genç, zor da olsa çalışan bir Pong programlamayı başardı. Her ne kadar henüz Pong kontrollere cevap vermese ve kaplumbağa hızında çalışsa da gençler umutlu olduklarını söylediler.













VE SAVAŞ SONA ERDİ. İŞTE KAZANAN...

Birçok film şirketi ve mağazanın ardından HD-DVD formatına bir darbe de Toshiba'dan geldi. Formatın geliştiricisi ve şimdiye kadar arkasındaki en büyük güç olan Toshiba HD-DVD üretimini durduracağını açıkladı. Böylelikle HD format savaşının nihayetlendiğini ve galibin Blu-Ray olduğunu söyleyebiliriz. Bu karar Toshiba'ya yüz kamyonlarca dolara mal olacak ama daha fazla zarar edilmesinin de önüne geçilecek. Kuşkusuz bu durum, üzerinde Blu-Ray sürücüsü bulunan ve bir konsol değil "ev eğlence sistemi" olarak pazarlanan Playstation 3'ün satışlarına doping etkisi yapacak. Standart bir DVD-Rom sürücü ile gelen Xbox360 için ise HD-DVD sürücüsü ayrı olarak satılıyordu.

Dünyada satılan 1.030.000 adet HD-DVD sürücüsünün üçte biri Xbox 360 harici sürücü idi. Dahili Blu-Ray sürücüsü bulunduran PlayStation 3 ise dünya çapında on milyon adet satıldı.

Zevkten dört köşe olan Sony Amerika Başkanı Jack Tretton, başarılı pazarlama ve beklenen oyunların çıkması ile 2008'in PS3 için büyük bir atılım yılı olacağını bildiklerini, şimdi de Blu-Ray'in yüksek çözünürlükte standart format hale gelmesiyle büyük avantaj yakaladıklarını söyledi. Öte yandan Microsoft'dan gelen açıklamada Toshiba'nın bu kararının Xbox360 platformunun pazardaki yeri üzerinde önemli bir etkisi olmayacağı ve kon-solları sattıranların oyunlar olduğu belirtildi. Yine bundan birkaç ay önce bir MS yetkilisi tarafından HD format savaşını kazanması halinde Xbox 360 için bir harici Blu-Ray sürücüsünü piyasaya sürülebileceği duyurulmuştu.

Tanınmış bir yabancı web sitesi ise duruma farklı bir açıdan bakarak Xbox360 HD-DVD sürücülerinin alternatif faydalı kullanım şekillerini fotoğraflarla açıkladı. Siteye göre elinizde kalan cihazları "kağıt ağırlığı, bardak tutacağı, sandalye ayağı dengeleyici, kapı takozu, mouse pad, adaptör altlığı, düz kenarlı cetvel ve raf destekleyici" gibi faydalı amaçlar için kullanabilirsiniz.

MASTER



KONSOL TOP 20

Dünyada en çok satılan konsol oyunları bundan kelli her ay burada yer alacak. Bir göz atmadan geçmeyin.



1 Mario & Sonic At The Olympic Games

Wii, DS, Sega

Zamanında ezeli rakipler olan iki maskotun güçlerini birleştirdiklerinde kaç kaplan gücünde olduklarını görüyorsunuz.

#	Oyun	Tür	Platform	Firma
02	Devil May Cry 4	Aksiyon	PS3, 360	Capcom
03	Turok	FPS	PS3, 360	Disney Int. Std.
04	COD4: Modern Warfare	FPS	PS3, 360, DS	Activision
05	Fifa 08	Spor	PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii	Electronic Arts
06	Burnout Paradise	Yarış	PS3, 360	Electronic Arts
07	The Simpsons Game	Aksiyon	PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii	Electronic Arts
08	The Club	Aksiyon	PS3, 360	Sega
09	Conflict: Denied Ops	FPS	PS3, 360	Eidos
10	Assassin's Creed	Aksiyon	PS3, 360	Ubisoft
11	Need For Speed: Prostreet	Yarış	PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii	Electronic Arts
12	WWE Smackdown vs. Raw 2008	Dövüş	PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii	THQ
13	Guitar Hero III: Legends Of Rock	Müzik	PS2, PS3, 360, Wii	Activision
14	Lego Star Wars: The CompleteSaga	Aksiyon	PS3, 360, Wii, DS	Lucas Arts
15	PDC World Championship Darts 08	Spor	PS2, Wii	Oxygen Int.
16	New Super Mario Bros.	Aksiyon	DS	Nintendo
17	Tiger Woods PGA Tour 08	Spor	PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii	Electronic Arts
18	Pro Evolution Soccer 2008	Spor	PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii	Konami
19	Sonic And The Secret Rings	Aksiyon	Wii	Sega
20	Super Mario Galaxy	Aksiyon	Wii	Nintendo

THQ KEMER SIKIYOR

THQ yönetim kurulu son olağan mali toplantısında radikal kararlar alarak, bundan sonra *Juiced* ve *Stuntman* oyunları üretmeyeceğini, ayrıca *Frontlines: Fuel of War*'un PS3 versiyonunu ve *Destroy All Humans!: Big Willy Unleashed*'in PS2 versiyonunu da iptal ettiklerini açıkladı. 2010 yılında tamamlanması planlanan ve adı henüz belli olmayan iki Xbox360 oyunu da iptallerden nasibini aldı. Firmanın CEO'su Brian Farrell, geçen sene Ekim ayında ürün kalitelerini yükseltmek adına bazı personel, yapısal değişikliklere gideceklerini, ürünleri daha titizlikle seçeceklerini belirterek, "daha agresif rekabet edebilmek ve pazardaki pozisyonumuzu güçlendirmek için bu kararları aldık" dedi. Diğerlerini bilemem ama Juiced kararını kesinlikle destekliyorum.





GIZMONDO İLE YENİDEN

2005 yılında piyasaya çıkan ve neredeyse hiç satılmadığı ilk senesinin ardından yatırımcılarının iflasına neden olan Gizmondo isimli el konsolunu hatırlarsınız. Cihazın başarısından çok çarpıştırdıkları Ferrari'leri ve düzenledikleri savurgan partiler ile ünlenen sahipleri toparlanmaya çalışadursun, projeyi devralan Plextek firması, el konsolunu 2008 yılı içerisinde yeniden sürmeye hazırlanıyor. Üzerinde GPS, kamera, müzik ve video oynatıcı, birkaç tuhaf oyun ve mesaj gönderebilme özellikleri bulunan Gizmondo ile telefon görüşmeleri yapılamıyor. Firma yetkilileri cihazın başarısızlığının doğru düzgün piyasaya bile sürülemediğinden kaynaklandığını, kendilerinin ise bu işin altından başarıyla kalkabileceklerini iddia ettiler.





NINTENDO'YA OMUZ VERİN

İngiliz "Eğlence ve Hobi Yazılımları Yayımcıları Birliği" (ELSPA) bir bildiri yayınlayarak Nintendo DS el konsolunun muzdarip olduğu yazılım korsanlığı problemine karşı kendileri ile işbirliği içerisinde bulunduklarını açıkladı. ELSPA Entellektüel Mülk Suçları Birimi, Nintendo DS oyunlarının internetten korsan biçimde indirilerek oynanabilmesini sağlayan "R4" oyun kopyalama cihazını gündemlerine aldıklarını, üyelerinin ürün güvenliklerinin tehlikede olduğu ve kopyacılığın özendirildiği her durumda kararlılıkla mücadele etmelerinin kaçınılmaz olduğunu söyledi.

İngiltere'den gelen destek mesajının ötesinde Nintendo zaten birçok ülkede korsanlığa karşı önlem almaya çalışıyor. Ne var ki, R4 kopya yazılıma imkân veren ilk aygıtlardan birisi olsa da "tek" değil.





KİŞİSEL BİR ŞEY DEĞİL, SADECE TESİSATÇILIK

***Manhunt 2*'nin kısırlaştırılmasının ardından Wii'nin en şiddet içeren oyunu ünvanını *No More Heroes*'la ele geçiren yapımcı Suda 51, hayal projesinin ne olduğuna dair yönelten Resmi Nintendo Dergisi'ne Mario'nun silahlı bir oyununu yapmak istediğini söyledi. *"Belki Mario şöyle bir İtalyan takım elbisesi giyip taramalı silahla etrafta dolaşabilirdi"* diyen Suda-san'ı buradan kutluyor ve son sözü yine ona bırakıyoruz: *"Nintendo bu fikri pek beğenmezdi sanırım"*. Yok bir de beğenseydi.**



BÖCEK İSTİLASI!

THQ, Wii'nin ciddi oyuncu potansiyeline ulaşmak istediklerini uzun zamandır belirtiyordu. Peki bunun için ne yaptılar dersiniz? Sevgililer gününde bir örümcekle bir akrebin kapıştığı bir Wii oyununu duyurarak! Adı *Deadly Creatures* olan oyunda karadullardan insanlara kadar değişen büyük bir düşman yelpazesiyle dövüşeceğiz. Şu an için elimizdeki tek bilgi oyunun bir hayli kanlı olacağı. Büyük ihtimalle Wii'nin en garip oyunu olacak Deadly Creatures'ın peşindeyiz.

AYDIN HAVASI

YERDEN EKONOMİ SAĞLAYAN HABERLER

- ***Golden Axe: Beast Rider* bu yaz PS3 ve 360'a geliyor.**
- ***Devil May Cry 4*'ün PS3 versiyonu PC oyunlarını da geçti. Oyun tam 21 dakikada kuruluyor.**
- **Kojima, "ne yapıp edip *MGS4*'ü bu yılın ikinci çeyreğine yetiştireceğim" dedi.**
- ***Gran Turismo 5 Prologue* 28 Mart'ta PS Store Avrupa sunucularında bulunabilecek.**
- **Wii ve PS3'lerin arızalanma oranları %3 iken, Xbox360'ların arızalanma oranı hala %16.4.**
- ***Kane And Lynch* de kısa sürede bir milyon satan PS3 oyunları kervanına katıldı.**
- **Bu yıl içerisinde Commodore 64 klasikleri Wii'nin Virtual Console'unda olacak.**
- **Aerosmith'in kendi *Guitar Hero* oyunu Haziran ayında PS3, 360, Wii ve PS2'ye geliyor.**
- **Xbox360, çıktığından beri 18 milyon adet satıldı.**
- ***Tekken* filmini Dwight Little yönetecek ve başroldeki Stewe Fox'u sarışın pop yıldızı Luke Goss canlandıracak.**
- **GameGuru adlı bir Hint internet sitesi, Valve'in Wii için Portal'ı yaptığını duyurdu. Siteye göre Portal Wii'ye tek başına gelecek ve ek bölümler içerecek.**
- **Bu dedikoduya hazır mısınız? Olabilir misiniz gerçekten? Hepinizin bildiği gibi Ubisoft Wii'yi çıkışından beri büyük bir ölçüde desteklemiş bir şirket ve Michel Ancel'in Wii'ye sempatisi de biliniyor. Ve işte ömrünüzü bitirebilecek dedikodu: Ancel'in Wii'ye bir *Beyond Good & Evil 2* hazırladığı söylenmekte!**
- ***Wii Sports*'un devamının yapıldığı söyleniyor. İsmi pek yaratıcı olmayan bir şekilde *Wii Sports 2* olacak oyunda, söylenene göre hokey, voleybol ve at yarışı yer alacakmış.**
- ***Assassin's Creed*'in çıktığı sıralarda asılan bir reklamda, oyunun çıktığı konsollar arasında Wii'yi de göstermesi dedikodu kazanını kaynattı tabii. DS'e gelen Altair'in Wii'ye de benzer bir şekilde farklı hikâyeyle geleceği söylenenler arasında.**
- **Big Huge Games'in henüz duyurulmamış bir Wii oyunu üzerinde çalıştığı söyleniyor. Birkaç Wii oyunu hakkında bilgisi olan programcı iş siteye Wii hakkında bilgisi olan programcı iş ilanı asmaları bunu doğruluyor aslında, asıl dedikodu oyunun içeriği hakkında. Oyunun bir aksiyon-RYO olacağı ve yepyeni bir fikri mülk üzerine kurulacağı söylenmekte.**





BAS GAZA! BAS! BAS! BAS! GAZ! GAZ! GAZ!

- TUĞBEK ÖLEK

Nefes almaya geldiyseniz yallah, bizi yaşatan saatte 300km hızla yüzümüze çarpan rüzgârdır. Öyle uysal uysal sürecekseniz arabayı kaybolun, gaz pedalından ayağı çekmek bu şehirde yasaktır. Ve çarpmadan kaçıyorsanız yaylanın, burada çarpmayanlar korkaktır. Paradise City burası, hızın, lastik yanığının ve hurdalıkların şehri. Eğer cesaretin varsa hoşgeldin, burası hızın cennetidir.

Burnout serisinin en kötü ve en muhteşem oyununa merhaba deyin. Önümüzdeki dört sayfa boyunca bol bol nefret duyup, bol bol aşık olacağız ona. Ve ömrümüzün geri kalanının geçeceği Paradise City'yi tanıyacağız. Ah o Paradise… Sanal oyun şehirlerinin en görkemlisi. Her caddesine, her sokağına tapacağınız Paradise. Criterion bir sonraki Burnout oyununun kocaman yeşil oklarla ve dev kırmızı çarpı işaretleriyle parçalanmayacağını, büyük bir şehrin sokaklarında özgürce oynanacağını söylediğinde nasıl da şaşırmıştık? *Need for Speed* gibi miydi yani? Ne kadar da salakmışız!

Bugüne kadar görülmemiş detay ve güzellikte Paradise Şehri. Liberty City gelip de pabucunu dama atar mı bilemem. Ama pabucu damda olsa bile çıkar damda oynarız bu oyunu. En hızlı yarışta şehrin bir ucundan diğerine ancak 3-4 dakikada gidebildiğiniz kadar büyük olması bir yana, öylesine detaylı ki Paradise… Yirmi ana caddeden oluşan şehir merkezi, her biri farklı tasarlanmış binaları, barajı, havaalanı, taş ocağı, sonu gelmez dağ yolları ve ancak tünellerle aşılabilen dağları, kilometrelerce uzanan tren rayları, sayısız kestirmesi ve her kavşakta bir tanesi karşınıza çıkan 120 yarışıyla gerçekten bir ömür geçirilecek büyüklükte. Burnout Paradise'a aşkımızın ilk büyük sebebi bu şehrin ta kendisi.

PARADISE YOLLARINDA KAYBETTİM AŞKIMI

Üstelik tıpkı Criterion'un söz verdiği gibi, şehirde sizi sınırlayan hiçbir şey yok. *Need For Speed*'de sadece yarışlar arasında serbestçe dolaşabilirsiniz şehirde. Burnout Paradise'da ise yarışlar sırasında dahi istediğiniz yoldan gidebilir, akıl almaz kestirmeler kullanabilir ve kaybolup yolunuzu bile kaybedebilirsiniz. İşte Burnout Paradise'dan ilk nefret ettiğiniz an da burası; artık kaybolmaktan sıkıldığınız nokta. Öylesine büyük ve karışık bir şehirden bahsediyoruz ki öyle 20-30 saat oynamayla yollarını ezberlemeniz mümkün değil. Şu ana kadar oyunu 30 saat online ve 40 saat offline oynamış olmama rağmen şu lanet yolları

1- İşte favorilerimden asfalt yapışkanı Watson R-Turbo Roadster.

2- Yarışın ilk saniyesinden boost'lamak farz.







Rakibinize bu açıdan yaklaştıysanız takedown'ı kaçırmayın.

öğrenmekten öylesine uzağım ki. Hala her üç yarıştan birinde geri dönüşü olmayacak şekilde yanlış yola giriyorum ve her yarışta en az bir kere, oradan mı gitsem buradan mı derken bir duvara tosluyorum.

Diğer oyunlardaki o koca yeşil yön çizgileri olmadan öylesine zor ki Burnout Paradise. İstanbul'un bir yakasının bütün yollarını öğrenmek kadar zor desem yalan olmaz. Eminim bütün bir sene oynayıp her yolu, dönüşü, kestirmeyi avucumun içi gibi ezberlediğimde her yarıştan en az 10 misli zevk alıyor olacağım. Ama Paradise City'de ki ilk günleriniz öylesine acı dolu olacak ki anlatamam.

Çünkü oyunun size doğru yolu göstermek için kullandığı sistem çok zayıf. Ekranın tepesindeki tabelalar, dönmeniz gereken noktada yanıp sönüyor. Ama boost'u basmış şimşek gibi giderken o tabelayı algılayıp, doğru anda dönmek öylesine zor ki. Üstelik bazı yerlerde kavşaklar yan yana ve siz plaja doğru döneyim derken kendinizi bir anda otobanda gişelerden geçerken bulabiliyorsunuz. Gerçi yarışlar sırasında oyunu durdurup haritaya bakma şansınız var. Ama online oynarken diğer oyuncular sağa çekip, "yazık yolu bilmiyor, durun bir haritaya baksın" demiyorlar.

YALNIZLIĞA GELMEZ PARADISE

Zaten bu oyunu kim tek kişilik modda oynar ki? Evet, yanlış duymadınız bir Burnout oyunu için "tek kişi oynamayın" diyorum. Çünkü tek kişilik oyunda sizi sürükleyecek, oyunda tutacak hiçbir şey yok. Oyuna bir hurdalıktan Hunter Cavalry'nizle başlıyorsunuz ve çıktığınız ilk caddeden sonra tek başınasınız. Oyun içindeki yarışlar kavşaklara yerleştirilmiş. Bir yarışa başlamak için kavşağına gidip aynı anda gaz ve frene bastınız mı yarışa başlayıveriyor. Böylece şehirde başıboş dolanıp gözünüze kestirdiğiniz yarışa giriveriyorsunuz. Ama bir noktadan sonra (onuncu yarış diyelim) kendinizi boşlukta hissediyorsunuz, oyun önünüze düzgün bir



Ben ki sevmezdim musle car'ları, sen bana sevdirdin Criterion.

hedef koyamıyor. Tamam, yarışları kazandıkça yeni ehliyet alıyorsunuz ama ehliyetlerin hiçbir fonksiyonu yok ki oyunda. Zamanla sizi tek kişilik oyunda tutan tek şey, yeni araba açma istediği oluyor.

Ama Burnout, o isteği kırmak için de elinden geleni ardına koymuyor. Her şeyden önce bir yarışı başaramazsanız otomatik baştan başlama seçeneği yok. Bütün yolu geri sürüp (bu koca şehirde) yarışın başlangıç noktasına gelip bir daha başlamanız lazım. Başlıyorsunuz, çok da iyi gidiyorsunuz, sonra bir tampon darbesi sizi bir yamaçtan aşağı atıyor ve bir bakıyorsunuz ki rakiplerinizin 2 kilometre gerisindesiniz. Yarışı iptal et (birkaç saniye hareketsiz kalarak) başlangıç noktasına geri dön ve bir daha başla. Bu kadar zor bir oyunda delirmemek, nefret etmemek elde değil.

Bu yüzden Burnout Paradise'daki ilk işiniz doğru oynanış tarzını yakalamak olmalı. Öncelikle hiçbir yarışı tamamlayacağım diye kasmayın (tabii haritada kazanılmamış yarışların sayısı azaldıkça olmuyor). Bir yarışı kaybettiyseniz bitiş noktasının civarından başka bir yarışa başlayın. Bol bol keyif gezileri yapın haritada. Bırakın yarışı, araba açmayı, şehrin keyfini sürün. Paradise City'de keşfedilecek o kadar çok şey var ki! Üstelik şehirde dolaşırken bir yandan da kestirme yolları bulup girişlerindeki çitleri yıkmak, super jump rampalarından başarılı zıplamalar yapmak ve Burnout tabelalarını bulup kırmak gibi üç iş vermiş Criterion bize. Bunları tamamlamadan oyunu %100 bitirmiş olamıyorsunuz.

Şehirde keyif içinde arabanızı sürerken bir bakıyorsunuz üzerinde "Keep Out" yazan bir tabela, hemen dalıveriyorsunuz. Her biri sizi bambaşka bir geçişe, bir zıplamaya, bir sürprize götürüyor. Bir bakıyorsunuz bir Burnout tabelası, başlıyorsunuz çevresinde dolanmaya, bunu nasıl indiririm aşağı diye. Burnout Paradise'a yeniden aşık oluyorsunuz.

BURNOUT AKROBASİ OKULU

Neyse ki Burnout Paradise sadece yarışlardan oluşmuyor. Hemen heyecan yapmayın, adam gibi bir Crash modu yine yok oyunda. Burnout 2'nin o muhteşem modunu neden tekrar yapmıyor bu Criterion? Anlamıyorum. Ama onun yerine sizi çok eğlendirecek yeni bir mod, Stunt Run var. Bu modda oyun sizden belli bir süre boyunca bin bir akrobasi yapıp belli bir puanı yakalamanızı istiyor. Siz de hoplama, zıplama, drift, boost bildiğiniz ne varsa yapıp puan toplamaya, artistik hareketlerinizi zincirleyip, super jump ve tabelalardan çarpan alıp hedef puanı yakalamaya çalışıyorsunuz. Başarılı olmak için nereden zıplanır, nerede tabela kırılır bilmeniz lazım. O yüzden Stunt Run'dan önce kavşağın çevresinde şöyle bir dolanıp saha analizi yapabilirsiniz.

Düz yarış ve Stunt Run dışında yine Road Rage var. Üstelik her zamankinden hızlı ve keyifli. Kurallar aynı; yola çık ve dehşet saç. Stunt Run'dan sonra oyunun tartışmasız en keyifli ikinci modu. Diğer bir yeni mod Marked Man. Bunda amacınız kötü görünüm-



Bir kazanın Anatomisi

Paradise'da çarpışmalar öncekine göre çok daha gerçekçi ve detaylı. Ancak Criterion arabaların çok fazla parçalanmasını, ikiye bölünmesini falan istemediğinden genelde her kazanın sonunda arabanızın aldığı şekil benzer oluyor. Eğer arabanıza farklı şekiller vermek istiyorsanız köşelerden çarpıp bol takla atmayı deneyin.



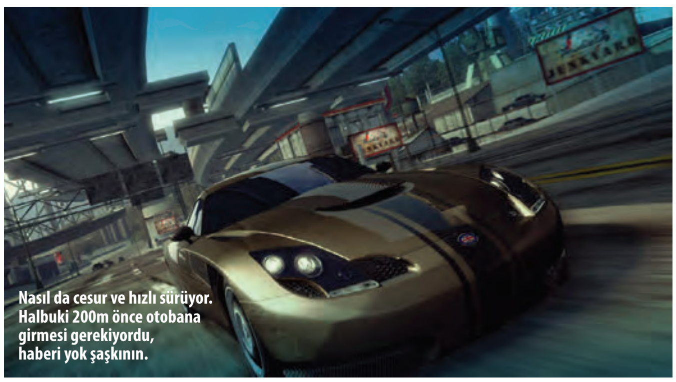
Hunter Manhattan, B sınıfındaki en iyi yarış tercihlerinden biri.

lü üç siyah araba peşinize takılıp size takedown şarabından içirmeye çalışırken belli bir noktaya kadar sürmek. Ama o kadar da heyecanlı değil. Böyle bir mod için "üç" gerçekten zavallı bir rakam.

Oyundaki son mod ise Burning Route. Her araba için bir tane var bundan ve mutlaka doğru arabayla girmeniz lazım yarışa. Bildiğiniz düz zamana karşı olan bu yarışı kazanırsanız o arabanın özel bir versiyonunu alıyorsunuz.

BOOST'UN NE RENK?

Oyundaki bu değişik modlarda başarılı olmanın yolu her birine doğru arabayla girmek. Oyundaki arabalar Speed, Agression ve Stunt olarak üçe ayrılıyor. Tahmin edebileceğiniz gibi Speed'ler hızlı, Agression'lar sert ve Stunt'lar iyi zıplayıp iyi drift atıyor. Ama asıl farkları üçünün de farklı boost tipleri olması. Speed'lerdeki Burnout 2'nin sonuna kadar harcarsanız Burnout yapıp tam dolu boost ile devam ettiğiniz boost tipi. Agression'da boost Burnout 3'deki gibi hızla dolan ve takedown yaptıkça çarpan kazandıran tipte. Stunt tipi boost ise Burnout Revenge'in düz boost'u.



Nasıl da cesur ve hızlı sürüyor. Halbuki 200m önce otobana girmesi gerekiyordu, haberi yok şaşkının.

Road Rage ve Marked Man için Agression, Stunt Run içinse Stunt tipi arabalar uygun tahmin edebileceğiniz gibi. Yarışlarda ise kendi sürüş tekniğinize göre üç tipi de kullanabilirsiniz. Ben genelde Speed'i seçsem de bu arabaların kolay takedown'a gelmesi özellikle online yarışlarda Stunt'ı tercih etmeme yol açıyor. Ama tek kişilik oyunda Speed kesinlikle adrenalini en yüksek araç, yeter ki ışık hızında giderken çarpmamayı ve yolunuzu şaşırmamayı becerin.

FERRARI'Yİ NEYLEYİM ROSSOLINI VARKEN

Oyun araçları üç farklı grupta toplamasının yanı sıra her bir araba için üç farklı özellik (hız, boost ve güç) değerleri veriyor. Araçları sadece bu üç değer ayırıyor gibi gözükse de aslında her araç için istatistik olarak göremediğiniz ama direksiyon başında çok net hissettiğiniz başka özellikler var. Hatta oyundaki her arabanın kendi karakteri var desem yanlış olmaz. Hiçbir aracın sürüşü bir diğeri ile aynı hissettirmiyor. Bu yüzden hızları veya boost güçleri ne olursa olsun, bazı arabaları daha çok seviyorsunuz. Mesela hem yavaş hem de drift özürlü olduğundan her yarışta nal toplayan Watson R-Turbo Roadster benim favorilerimden. Aletin öyle muhteşem bir grip'i var ki asfalt üzerinde her istediğinizi yaptırabiliyorsunuz. Diğer yandan tehlikeli bir şey sürmek istersem Rossolini Tempesta'yı seçiyorum. Tam anlamıyla bir vahşi at ve ne zaman ne yapacağını kestiremiyorsunuz.

Karakterden bahsetmişken arabaların tasarımlarından da bahsetmemek

SEYAHAT REHBERİ



Paradise City'de gezilecek görülecek bir ton yer var. Bunlardan en ilginçlerini burada görebilirsiniz. Mutlaka ziyaret edin. Ayrıca P harfi gördüğünüz yerlerde çok katlı otoparklar var. Çatılarına çıkın, sizi muhteşem zıplamalar bekliyor.

1- **Tren Garı** içerisi pek eğlenceli. 2- **Plaj** en çok zıplamayı bulabileceğiniz yer. 3- **Angus Wharf Limanı** arkadaki geçişte iki şık rampa var. 4- **Gemi şeklinde bina** sadece bina enteresan. 5- **Wildcats Stadyumu** içine girebiliyorsunuz, başka bir olayı yok. 6- **Paradise Av. Köprüsü** üzerinden zıplanıyor sadece. 7- **Batı Tren Yolu Girişi** kilometrelerce muhteşem uçuşlar yapabiliyorsunuz. 8- **Dev Paradise City yazısı** maalesef yakından görülemiyor. 9- **Dev basamaklar** oldukça sert bir iniş. 10- **Baraj** ara geçişleriyle enteresan bir mekan. 11- **I-88 otobanı** bütün şehri dolanıyor, ters şeritte gitme rekorları için ideal. 12- **Lone Peaks Taş Ocağı** şehrin lunaparkı, yapılabilecek o kadar çok şey var ki. 13- **Yarış Pisti** online'da 8 kişi girip dolanması çok eğlenceli. 14- **Havaalanı** çok eğlenceli bir mekan, boru içinden saltoyu deneyin. 15- **South Bay Köprüsü** en uzun ve en çok havalandığınız köprü. 16- Dead Man's Edge, dağ yollarındaki en heyecanlı zıplama yeri.

1- Biri uçmaktan mı bahsetti, vuu-huuu!

2- Yoksa takla takla gitmek mi demiştiniz?

1


2


Ne iyi? Ne Kötü?

+ Kusursuz arabalar
+ Efsane bir şehir
+ Muhteşem online oynanış

- Tek kişilik oyun amaçsız
- Atomika delirtiyor
- Çok fazla şaşırıyorsunuz yolunuzu



Oyunun ilerleyen bölümlerinde çıkan modern muscle car'lar hem çok hızlı hem de tehlikeli.

BONUS ARABALAR

Oyunda gizli, daha doğrusu sponsorlara satılmış arabalar da var. PAL versiyonunda sadece ikisini açabiliyorsunuz. Under the Hood menüsünden sponsor kutusunu aynen burada yazdığı gibi girin.

Gamestop arabası için kod
B179 8M20 XA09 80FF

Steel Wheels arabası için kod
Z891 4K88 IN25 79AA

Yalnız Gamestop arabasını A sınıfı, Steel Wheels'i de Burnout ehliyeti olmadan kullanamıyorsunuz. Aşağıdaki canavar Steel Wheels arabası.



YAHU SEN ALTI ÜSTÜ BİR OYUN GELİŞTİRİCİSİSİN, NASIL OLUR DA BÜTÜN BİR OTOMOTİV ENDÜSTRİSİNİN TOPLAMINDAN GÜZEL ARABA TASARLARSIN?

olmaz. Oyunda her birinin kendi tarzı olan 9 araba markası ve tam 75 araba var. Gerçi Burning Route'larla açtığınız özel versiyonları çıkarırsanız asıl araba sayısı 40 kadar. Ama bu 40 arabanın her birini öyle bir tasarlamış ki Criterion, tümü de aklınızı alıyor, her yeni arabada bir daha aşık oluyorsunuz bu oyuna. Yemin ediyorum bu 40 model sokaklarda dolaşıyor olsa, çok daha güzel bir gezegen olurdu dünya. Dünyadaki en güzel 40 arabayı bir araya toplasanız Burnout Paradise arabalarının yanında sönük kalırlar. Yahu sen altı üstü bir oyun geliştiricisisin Criterion, nasıl olur da bütün bir otomotiv endüstrisinin toplamından güzel araba tasarlarsın? Biri bu arabaların hepsini üretsin, benim cebimde de 20 milyon param olsun, hepsini birden almazsam namerdim (Belki GT 2400'ü almam, bi' o çirkin).

GÖL YOLUNDA BULUŞALIM

Daha iyi araba açmak yarış oyunlarının vazgeçilmez tutkusu olsa da siz çok aceleci davranmayın. Her yeni arabanızın keyfini çıkarın, şehri dolaşıp tanıyın, farklı yarış tiplerinde deneyin arabanızı. Sırf eğlence olsun diye 4x4'le Stunt Run yapmaya çalışın mesela. Ehliyetiniz ufak ufak yükselip araba parkınız, pardon hurdalığınızı gelişince, diyelim ki A sınıfı ehliyetinizi aldığınız gün SixAxis'in sol taraftaki sağ ok tuşuna basın. Çünkü sizi orada bambaşka bir oyun, bambaşka bir deneyim bekliyor. Tek kişilik modda bir sürü şeyi çuvallamış olsa da Criterion, Burnout Paradise ile online yarış oyunlarının kitabını yazıyor.

Sağ oka basmanızla açılan menüden Freeburn Online'ı, orada da Play Now'ı seçin. İlk seferinde önce kayıt saçmalıkları çıkacak ancak ikinci seferden itibaren kendinizi koca Paradise City'de 8 oyuncuyla baş başa bulacaksınız. Herkes şehirde kafasına göre dolanıyor, sağ üstte yazan rekorları kırmaya çalışıyor, kimi en uzun süre ters şeritten gitmeye kasıyor, kimi en uzağa zıplamaya. Birbirine rastlayanlar hemen takedown düellosuna giriyor. O şehirde keyifle dolaşma halini paylaşıyorsunuz diğerleriyle. Sonra ev sahibiniz yeni bir yarış başlatıyor. Herkes arabalarını seçip aynı kavşakta beliriveriyor ve çılgın bir yarış başlıyor. Diğer oyunculara karşı yarışmak, bilgisayara karşı yarışmaktan kesinlikle çok daha heyecanlı. Yarış bitince herkes serbest dolaşmaya geri dönüyor ama bitiş çizgisinde toplaşıldığından, bir beş dakika kadar herkes birbirine giriyor ve takedown'lar havalarda uçuşuyor.

Sonra ev sahibiniz bir challenge başlatıyor. "Hadi herkes bir boost'a bassın"dan başlayıp, "herkes havaalanında asılı duran borunun içinden salto atarak geçecek"e kadar farklı zorluklarda 350 online challenge var oyunda. Üstelik bazıları inanılmaz yaratıcı. Mesela "Plajda buluşun. Yediniz sıraya girecek, biriniz de tek seferde yedi arabanın birden üstünden atlayacak!" Durmadan birbirine dalan oyuncular, efendiliklerini takınıp sıraya diziliveriyorlar, sonra zıplamak üzere seçilen arkadaş rampayı ıskalayıp tam gaz aranıza dalınca bütün arkadaşlarınızın gülmekten yerlere yattığını duyuyorsunuz. Gerçekten duyuyorsunuz çünkü oyunun sesli sohbet özelliği gayet güzel çalışıyor. Hele bir de web kameranız varsa oyun takedown'ladığınız oyunculara o an çekilmiş bir resminizi bile yolluyor kapak olsun diye.

Online'ın tek sıkıcı yanı eğer 8 kişilik grubunuzda oyunbozan birileri varsa, mesela verilen challenge'ları yapmayan, herkesin keyfini kaçırabiliyor. Ev sahibimiz bu ayrık otlarını şutladıkça daha saf bir kadro oluşuyor ve cidden iyi 8 kişiyi toplayabilirseniz 3-4 saat boyunca yapmadığınız çılgınlık kalmıyor.

AŞKIMIN ŞEHRİ NEFRETİMİN ŞEHRİ

Açık konuşacağım, eğer böylesine eğlenceli bir online oynanışı olmasa, benim için Burnout Paradise'ın ömrü bir haftayı geçmezdi. Öylesine büyük yanlışlar yapmış ki Criterion, inanmakta zorlanıyorum. Mesela o müzikler nedir öyle? Oyunun açılışında G'n'R'dan Paradise City başlayınca "Vay babam" diyorsunuz. Ama oyundaki 70 şarkı öylesine kötü seçilmiş ki sırf kendi müziğinizi ekleme özelliği için bu oyunu Xbox360'da oynamış olmayı dilerdim. Hele ki Atomika… hele ki dünya tarihindeki tüm DJ'lerin en kolpası, en sinir bozucusu Atomika… Her kaybettiğim yarıştan sonra çıkıp sinir bozucu bir laf etmese olmaz mıydı? "Kazanmak için daha hızlı sürmen lazım" Hadi yaaa! Ben de denizaltı simülasyonu oynuyoruz sanıyordum.

Burnout'u oynadığım ilk birkaç saatten sonra bu oyuna kesin 90'ın üzerinde not veririm dedim kendi kendime. Ama oyun sinirlerimle oynadıkça gözümdeki notu 60'lara kadar düştü. Ben oyun tarzımı oyuna uydurdukça tekrar yükseldi ve ne zaman ki online oynamaya başladım, benim için vazgeçilmez hale geldi. Eğer aşk ve nefreti bir arada götürebileceğinize inanıyorsanız hoşgeldiniz Paradise City'ye. Hızın, lastik yanığının ve hurdalıkların şehrine...

1


2


1- Arabalarınızı modifiye edemiyorsunuz ama keyfinize göre boyayabilirsiniz.

2- Dikkaat, hazıııır... fırlaaatt!!!

> **Tür:** Yarış > **Yapım:** Criterion > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 3+ > **Yabancı Dil Gereksinimi:** Düşük > **Multiplayer Özelliği:** Aynı anda 8 kişi > **Web Sitesi:** www.burnout.ea.com

SON KARAR

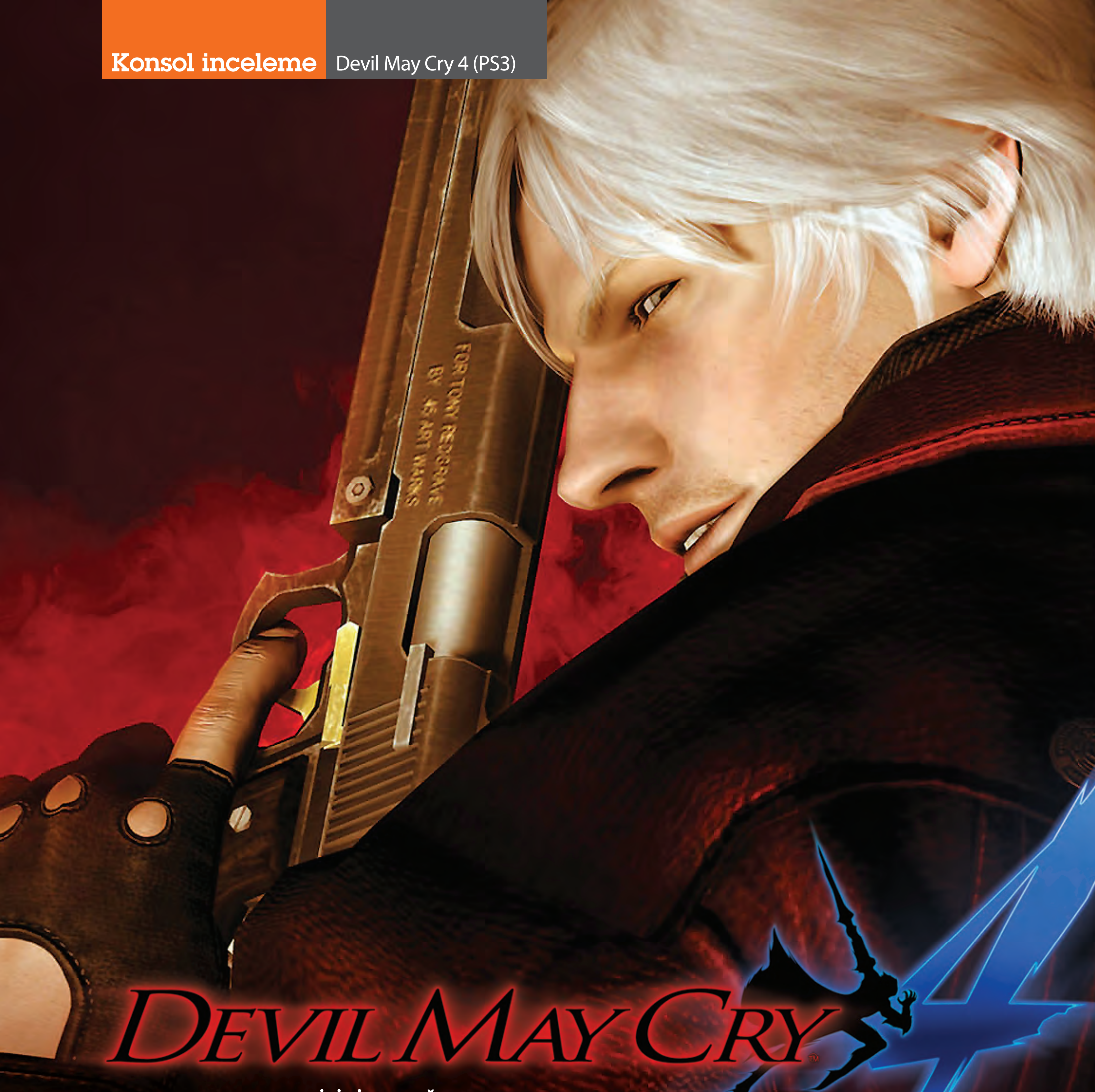
Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Oynanabilirlik	★☆☆☆☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Tek kişilik oyunda çıldırtsa da, sırf online modu için bile oynamaya değer.

8.9

PC PS2 PS3 Wii 360



DEVIL MAY CRY 4

ŞEYTANLARIN TEKNOLOJİSİNİ ALACAĞIZ, AMA AHLAKINI ALMAYACAĞIZ - ALİ SEZGİN

İki yiğit çıktı meydane, ikisi de birbirinden şahane. Bir tarafta Sparda'nın oğlu Dante, diğer tarafta toy fakat kudretli iblis avcısı Nero. Aksiyonun hiç bitmediği, her zaman keseceklerinizin olan, karanlık bir dünyadasınız. Hoş geldiniz, hoş geldiniz…

Pek çok oyuncu gibi belki siz de üçüncü ziyaretinizin ardından pek memnun ayrılmamıştınız Devil May Cry dünyasından. Ama farkındasınız, bu kez bir şeyler farklı… Yeni bir hikaye, yepyeni bir kahraman var karşımızda. Ama acaba Nero bu işi kıvırabilecek mi?

Hikâyemiz Sparda'nın izinden gittiğini iddia eden Kılıç Birliği tarikatı çevresinde gelişiyor. Yeni karakterimiz Nero bu birliğe üye olmakla kalmamış, birliğin can damarı kadar önemli bir gücü haline gelmiştir. Nero bir yandan General'in kız kardeşi Kyrie'yle flörtleşir, bir yandan da iblisleri kesip biçerken keyfi fazlasıyla yerindedir. Ama bu çok uzun sürmeyecektir.

Birlik gücüne güç katmış bir şekilde ilerlerken, yapılan toplantılardan biri Dante tarafından basılır. Daha kimse şoku atlatamamışken Dante hızlıca birliğin lideri Sanctus'u ve bir avuç elit şövalyeyi oracıkta öldürerek sırra kadem basar. Nero, bizim çok iyi bildiğimiz ama onun henüz kimliğini bilmediği bu suikastçinin peşine düşmeye karar verir. Ama doğru sandığı şeylerin birer yalan olduğunu keşfedeceği uzun bir yolculuğa çıktığının henüz farkında değildir.

BEN DANTE DEĞİLİM!

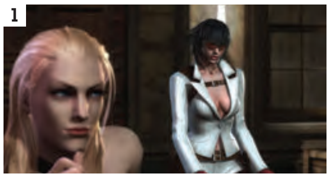
Oyuna Nero olarak başlamamıza rağmen ilerleyen bölümlerde Dante'yi de kontrol edebililiyoruz. Dante'nin ismini yazı boyunca bolca duyacaksınız, o yüzden şimdi biraz Nero'dan bahsedelim:

Görünüş itibariyle Dante'yi andırsa da, karakter ve oynanış olarak Dante'nin neredeyse zıttı bir kahraman Nero. Öncelikle Dante'ye göre oldukça genç ve deneyimsiz, ama DMC3'teki Dante'yi aratmayacak kadar da asi. Dante'nin kim olduğunu henüz bilmiyor ve onun öğütlerini pek salladığı da söylenemez. Tabii bunlar sadece ara sahnelerde görebileceğiniz farklar. Oyunda Dante estetiğin ve hızın, Nero ise saf gücün simgesi durumunda. Dante'nin hızlı ataklarına karşılık Nero yavaş ama daha etkili darbeleri vuruyor. Gücü sayesinde Nero rakiplerini kelimenin tam anlamıyla "yerden topluyor".

1- Dante'nin kadınlar konusunda pek bir girişimi olmasa da, onların Dante konusundaki girişimlerinin sonu gelmeyecek gibi.

2- Mehmet Öz, sağlıklı bir yaşam için günde 1500 kez olduğunuz yerde zıplamayı tavsiye ediyor.

1



2





Silah, kılıç ve Devil Bringer kombosuyla Nero'yu oynamak maalesef Dante'den daha keyifli.



Merhaba. Adım Devil Bringer. Şeytanları el ense eder, size getiririm.

Nero'yu eşsiz kılan asıl özellikleri ise *Devil Bringer* ve *Exceed* sistemleri. Devil Bringer aslında Nero'nun kolunun ismi ve oyundaki asıl işlevi aksiyon oyunlarının çoğunda yaşadığımız bir sorunu çözmek: Ana karakterin düşmanla cebelleşirken yaptığı hamleler yüzünden yaratığın birden vuruş mesafesinden çıkması ve bu yüzden komboların tamamlanamaması sorununa radikal bir çözüm getiriyor. Örneğin Nero, karşısına çıkan iblise sert bir darbe çaktı ve yaratık Nero'nun menzili dışında kalan bir noktaya uçtu diyelim. Normal bir aksiyon oyununda saldırı hareketlerine ara vermeniz gerekirken, Devil Bringer sayesinde Nero'nun iblis kolu, Dhalsim benzeri (bu noktada Dhalsim'in yanaklarını sıkarak anıyoruz :) bir şekilde uzayarak yaratığı ensesinden tuttuğu gibi yanına çekiyor. İsviçre çakısını aratmayan bu kolumuz sayesinde ağır darbelere hazırlanan yaratıkları çekerek dengelerini bozmak, ulaşılması zor yerlere tırmanmak da mümkün. Ayrıca karşınızdaki bölüm sonu canavarının zayıf düştüğü bir anda ona Devil Bringer'la girişirseniz, hem fazladan hasar verebiliyor hem de güzel animasyonlar eşliğinde DB'nin gücünü görebiliyorsunuz.

Exceed ise kullanması daha zor olmasına rağmen, işleyiş olarak daha basit bir sisteme sahip: Kılıç Birliği şövalyelerinin motorla çalışan özel kılıçları var. Doğal olarak Nero'nun kılıcı Red Queen de aynı motorlu sisteme sahip. İster darbelere başlamadan önce, isterseniz de hareketler arasında zamanlamanızı ayarlayarak L2'ye basıp bırakarak kılıcınızın motorunu şarj edip ekstra hasar vermesini sağlayabiliyorsunuz. Daha fazla hareket yaparak stil puanı toplamak varken, düşmanları hızlıca öldürmenin anlamsız olduğunu düşünebilirsiniz. Ancak Devil Hunter ve Dante Must Die gibi zorluk seviyelerinde Exceed sistemini kullanmamak, avucunuzda bir dolu bıçakla körlemesine koşmakla hemen hemen eşdeğer.

Nero, Dante'ye kıyasla oynaması kesinlikle çok daha rahat bir karakter. Özel hareketleri ve saldırıları çok çeşitli olmamakla beraber, DB sayesinde daha serbest bir oynanışa sahip. Çoğu zaman kombolar arasında Devil Bringer'ı kullanarak daha uzun ve etkili hareketlere imza atıp "bunu ben mi yaptım?" diyerek hayranlıkla izliyorsunuz. Örneğin rakibinizi havaya kaldıran kesme hareketini DB'yle birleştirerek sürekli olarak düşmanınızı havaya kaldırıp geri çeken seri kesme darbeleri yaratmanız mümkün.

Dante'yse bildiğimiz Dante… Hala çok havalı, esprili ve hepsinden önemlisi son derece tehlikeli. Elbette DMC2'den sonra geçen zaman Dante'yi yaşlandırmış ama artık otuzlarında olmasına rağmen (hoop! 30'lara yaşlı demeyelim lütfen! – *Sinan*) gördüklerimden söyleyebilirim ki yeteneklerinden hiçbir şey kaybetmemiş. Devil May Cry 3'ü oynamış olan Oyungezerler Dante'ye pek yabancılık çekmeyecek. Aynı üçüncü oyundaki gibi kahramanımız yine farklı tekniklerle dövüşebiliyor: Swordmaster, Royal Guard, Trickster, Gunslinger ve sonradan açılan Dark Slayer teknikleri oyunda mevcut. Üçüncü oyunda pek çok oyuncunun tepkisini çeken, oyunu durdurmadan teknik değiştirememe sorunu da DMC4'te tarihe karışmış. Basitçe gamepad'inizdeki yön tuşlarına basarak bu geçişleri yapmak mümkün kılınmış. Sistemin hantallığından dolayı farklı teknikleri birleştirmek hala oldukça zor ancak zırt pırt menüye girmekten çok daha iyi bu.

NERO'DUR BENİM ADIM…

Karakter gelişimi ise iki kahramanımız için de benzer şekilde ilerliyor: Bölümlerdeki performansınıza bağlı olarak aldığınız notlara göre (çan eğrisi yapıyormuş Sparta, korkmayın) size verilen puanlarla karakterlerinize yeni yetenekler ve hareketler alabiliyorsunuz. İki karakter de aynı puan havuzunu kullandığı için "Nero'ya mı kasmalı, Dante'ye mi?" gibi ikilemlere düşmüyorsunuz. İki karakter arasındaki bir başka fark da bu noktada ortaya çıkıyor; kestiği her boss sonrası Nero koluna yeni güçler kazanırken, Dante o boss'u simgeleyen yeni bir silaha kavuşuyor. Açıkçası son derece enteresan bir silah olan Pandora'nın Kutusu'nu saymazsak, Dante'nin hiçbir silahı Rebellion ve Ebony & Ivory kombinasyonundan vazgeçtirecek gibi değil.

Tabii **Pandora'nın Kutusu'nu anıp** da özelliklerini atlamak olmaz. Normalde basit bir Bond çanta gibi görünen bu silah, açıldığında bir roket atardan, mitralyöze kadar çeşitli silahlara dönü- >>



"Aaa, Dante'nin aklına birden bir sürü güzel fikir geldi!" "Abi onlar iyi fikir ampülleri değil, kaç!"

DANTE VS. NERO

KARİZMA
Nero her ne kadar genç ve kudretli olsa da ağzının pek laf yapabildiğini söyleyemeyiz. Dante ise Dante; en kudretli düşmanlarıyla bile dalga geçebilen, dayak yerken bile laf sokabilen kahramanımız, ilerleyen yaşına rağmen hala karizmasını ve kıvrak zekâsını koruyor. Nero ise tipik ergen numaraları peşinde; saçma patlamalar ve büyük bir kılıç dışında fazla havalı bir yanı yok. Dante bu turun haklı galibi.

DEVIL BRINGER vs DÖVÜŞ STİLLERİ
Devil May Cry 4'le gelen en güzel özellik Devil Bringer oldu. Düşmanların uzaklaşmasına izin vermeden güçlü kombolar yapabilmeyi, Nero'nun iri yaratıkları çekiştirebilmesini ve her yere tırmanmasını sağlayan bu özelliği pek sevdik doğrusu. Dante ise eski alışkanlıklarından vazgeçmemiş. Tabii ki Dante'nin dövüş stillerine saygımız sonsuz ama Nero'nun Devil Bringer'ı daha cazip.

SİLAH KOLEKSİYONU
Nero'nun en büyük kozu koluyken, Dante öldürdüğü her bölüm sonu canavarından bir hatıra alıyor. Pandora'nın Kutusu ile kalbimizi çalan Dante, bu raundu kazanıyor.

YARATIKLAR
Nero koluyla yaratıkların zırhlarını parçalayıp kolaylıkla arkalarına geçebilirken, garibim Dante Allah ne verdiyse girişmek zorunda kalıyor. Kazanan tabii ki Nero.

GENEL KANAAT
Dante karizması ve birbirinden "cool" silahlarıyla işi götürse de, itici fakat oynaması kolay Nero da kalbimizi kazanmayı başardı. Bir Vergil değil, belki ama yaşlandığında nasıl biri olacağını kim bilebilir ki? Böylece Nero süpriz bir şekilde Dante'yi geçerek (en azından oynanabilirlik açısından) "Ayın Elemanı" ödülünü de kazanıyor.

1- –"Dante!? Sen… Sen beygir misin!"
–"Hayatın anlamı güllerin sapını yemekmiş arkadaş. NİHİHİHİ!"

2- Sıcacık arkadaşlıklar için, beni arayın...

1


2




Ne iyi? Ne Kötü?
+ Sarıp sarmalayan senaryo
+ Müthiş grafikler ve animasyonlar.
+ Kaliteli yaratık tasarımları.
+ Oynayanı fazlasıyla tatmin eden adneralin duygusu.

- Bölüm tasarımları tek kelimeyle yetersiz.
- Dante oyuna neredeyse zorlama olarak konulmuş.
- Hikaye oldukça klişe.

DANTE'NİN NELER YAPTIĞINI ANLATAN BİR SENARYO BEKLERKEN, "DANTE ONCA YOLU NASIL DÖNDÜ" TEMALI BÖLÜMLER PEK OLMAMIŞ

>> şebiliyor, yeterince kullanarak şarj edip Gunslinger modunda kullandıktan sonra çantamız Dante'nin içine oturup bölümü yüzlerce rokete boğarak gezebildiği bir araca dönüşüyor. Güzel mi? Evet. Acayip mi? Hem de çok.

Hemen söyleyelim, hem düşmanların büyük oranda Nero için tasarlanmasından, hem de zaten sistemi büyük oranda oturmuş olan Dante üzerinde pek uğraşılmadığından mı bilinmez, Dante'nin oynanışı Nero'ya göre oldukça zor. Nero çoğu zaman Devil Bringer'ı kullanarak rakiplerinin arkasına geçebiliyor veya zırhlarını söküp zayıflıklarını ortaya çıkartabiliyorken, Dante tekme tokat girişmek zorunda kalıyor. Zamanla alışılabilecek bir durum olsa da Nero'nun verdiği konforlu dövüş ne yazık ki Dante'de yok. Dante ile yaşadığım bir başka hayal kırıklığı da ona özel hiçbir şey yapılmamış olması. Oyunun hikayesine pek değinmeden özetlemek gerekirse, yalnızca Nero'nun oynadığı bölümleri ufak değişikliklerle sondan başa oynuyor ve Nero'nun öldürmüş olduğu boss'ları bir kez daha kesiyoruz Dante'yi aldığımızda. Sözün özü Nero tarafından takip edilirken Dante'nin neler yaptığını anlatan bir senaryo beklerken, *"Dante onca yolu nasıl geri döndü?"* temalı bölümler Devil May Cry ruhuna pek uymamış.

Oyun görsel olarak kesinlikle yeni nesil sıfatını hak ediyorsa da, tasarım olarak Devil May Cry 3'e göre pek ilerleyememiş. Hatırlarsanız aynı oyun motoru daha önce Lost Planet'ta da kullanılmıştı, ancak Lost Planet'ın aksine artık eski nesilde kalması gerektiğine inandığım görünmez duvarlar ve çıkılması gerektiği halde tırmanılamayan köşeler DMC4'te üstümüze üstümüze geliyor. Görsel olarak kötü olmamakla beraber, şimdiye kadar gördüklerimin en iyisi değiller. Ancak DMC gibi aksiyon dozajı tavanlarda gezen bu tür oyunlardaki en önemli etken olan akıcılık, fazlasıyla kotarılmış. Ekran sayısız türde yaratıkla dolup binalar yerle bir olurken bile oyun akıcılığını korumayı başarıyor.

Yaratıklar demişken, biraz da oyundaki rakiplerimizden bahsedelim. DMC4'ün yaratıkları her açıdan oyun sistemi düşünülerek yaratılmış, her biri Nero tarafından keşfedilmeyi bekleyen bir zayıflığa sahip ve başlarda ne kadar zorlu gelseler de oyunda ilerledikçe sorun olmaktan çıkıyorlar. Boss'lar ise eski DMC'lerdekinin aksine oldukça kolay. Hepsinin oyuncunun kolaylıkla ezberleyebileceği bir hareket sistemi var ve bunu öğrendikten sonra dikkatiniz dağılmadığı sürece en yüksek zorluk seviyelerinde bile kuşbaşı oluyorlar. Doğruya doğru, önceki Devil May Cry'ların ürperten, "eyvah boss geliyor galiba!" dedirten boss'larını bu oyunda görememek, Dante'den sonra beni hayal kırıklığına uğratan ikinci şey.



İnsanlık için büyük, ama Nero için küçük bir rakip.

GO GO POWER RANGERS!

Belki bunu duymak size şaşırtıcı gelecek ama Capcom hem motion capture teknolojisinde, hem de seslendirmelerde Power Ranger'ların gücünden faydalanıyor. Yaklaşık 10 yıl öncesinin orijinal Power Ranger'larından siyah ranger Johnny "Kurbağa" Bosch bu oyunda hareketleri ve sesiyle Nero olarak karşımıza çıktı. Belki gelecekte Megazord da bir başka Devil May Cry oyununda bir yan rolde karşımıza çıkabilir.



5 DAKİKADA BİR DVD YAZARIM

Devil May Cry 4 neden 9'un üzerinde not alamadı? Doğru, teknik açıdan çok başarılı bir oyun DMC4. Evet, mekanlar ve bölümler daha büyük, Dante daha önce hiç görünmediği kadar gerçekçi duruyor ve Nero da ondan geri kalmıyor. Ancak hepsi bu… Yıllarca eski nesil konsolların kendilerini kısıtladığından bahsettikten sonra Capcom'un seriye bu kadar az şey eklemesi ne yazık ki beni hayal kırıklığına uğrattı.

Ancak eskilerin de dediği gibi, "daha iyisi yapılana kadar en iyisi bu". Devil May Cry serisi zaten süper senaryosuyla falan değil, yüzlerce komboluk hareketlerle yaratık kesmek ve arada karizmadan zerre ödün vermemekle ilgilidir. Devil May Cry 4 de kesinlikle bu alanda serinin hayranlarını da küstürmeyecek kadar da kaliteli. Yenilikçi, iyi düşünülmüş dövüş sistemi ve insanı içine çeken muhteşem sunumuyla *Heavenly Sword*'e tamah ettiğimiz bu çorak günlerde pek çoğumuzun yüzünü güldürmeye, kalbini hoplatmaya aday. Eğer reflekslerinizi ve sabrınızı zorlayacak, ara sahneleriyle ağzınızı bir daha kapanmamak üzerece açık bırakacak bir oyun arıyorsanız, şimdilik ilk tercihiniz Devil May Cry 4 olmalı.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Oyunsuzluktan kuruduğumuz şu günlerde, paslanan parmaklarımızı açacak kalitede bir aksiyon. İtinayla alınır.

8.5

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Capcom > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 17+ > **Web Sitesi:** http://www.devilmaycry.com/



Dondurma isteyen? TM'ın maskotu Sweet Tooth da tabii ki oyunda yerini alıyor. Yanında da 18 rakip daha bulunuyor.

TWISTED METAL
HEAD ON - EXTRA TWISTED EDITION

DONDURMA İSTER MİSİN ÇOCUĞUM? - VOLKAN TURAN

PlayStation'ın ilk dönemlerinde, odada *'Twisted Metal oynayalım'* denildiği zaman soğuk rüzgârlar eserdi aniden. Oyunun multiplayer'ı çok zevkli olmasına rağmen, arkadaşımıza o tip 'vahşice' şeyler yapmak istemezdik (aslında yaptıklarımızı gerçek hayatta da deneriz diye korkardık) ve birbirimizin suratına baka baka başka bir oyuna dalardık. Tek kaldığımızdaysa tablo değişirdi; kanlı gözlerle, tok bir karınla, yağlı ellerle, karanlık bir ortamda 'nihaha' nidalarıyla gecenin huzurunu bozardık (*Neden tek kaldık? O arkadaşa ne oldu? Ellerimiz yağlı, gözlerimiz kanlı ve niye deli gibi gülüyoruz? Allahım! – Serp.*). Fonda çalan Slayer'dan 'Hell Awaits'i saymıyorum bile…

ŞEYTAN BUNUN NERESİNDE

TM oyunları, başından beri rock/metal müzik severlerin, özellikle de hız/adrenalin sevenlerin favori oyunları arasında olmuştur. Çünkü oyunun sunduğu şiddeti, vahşiliği, sertliği ve kirli havayı sadece bu tip ruh haline sahip oyuncular kaldırabilirdi; *Hande Yener* dinleyen birine ağır geleceği konusunda hemfikirizdir herhalde :) TM Head On da bu çizgide devam ediyor. Aynı vahşet, aynı acımasızlığıyla garajından çıkıyor ve PS2'nin yani 'batan geminin' en kıymetli 'son mallarından' biri olmayı başarıyor.

Oyunumuz 2005'te PSP'ye çıkan Head On'un biraz daha makyajlanmış hali. Eğer PSP'de bu oyunu oynamışsanız ve oyunların bonusları size çekici gelmiyorsa, peşin peşin söyleyebilirim ki "başka oyuna geçebilirsiniz". Ama değilseniz, buyurun bir çayımızı için. Bu oyun da diğer TM oyunları gibi, David Jaffe imzalı diyebiliriz (*God of War*'un arkasındaki arıza şahsiyet). David her zamanki gibi tüm fantezilerini ortaya 'kusmuş'. Bunu yaparken de oyuna yakışır müzikleri fona döşemiş. Tabii David, ironi de sever ya, yenilik konusunda da boş durmamış ve oyunun grafiklerini hafif çizgi-filmsi hale getirmiş. Ancak bu, kaplamaların kalitesinden ödün verildiği anlamına gelmiyor. Üstelik çok kaliteli dokular kullanılmasına rağmen, hiçbir noktasında takılmıyor oyun. Ama açıkçası animasyonlar bana bir hayli 'kütük' geldi, neyse ki yarışlarda pek animasyona rastlamıyoruz. Sinematikler de CGI ile değil, daha renkli, cıvık animasyonlarla hazırlanmış (perdelerini kaldırınca altındaki kedi ortaya çıkacakmış gibi) (*Yazar burada animasyonlara seslenmiş. Sanırım – Serp.*). Bu kadar çok "ama" ve "neyse"den sonra genel bir değerlendirme yaparsak; Extra Twisted Edition'ın grafiklerinin PSP'deki halinin biraz daha ilerisinde ama standart PS2'nin epey gerisinde olduğunu söyleyebiliriz özetle.

PS2'YE SON BİR ŞANS

Grafik olarak biraz hayal kırıklığı yaşadıysak da, ne kontrol ne de oynanış açısından hayallerimiz yıkılmadı. Port sırasında oyunun mekaniğinde herhangi bir kayıp olmamış. Manevralar, zıplamalar, stratejik vuruşlar vb. her şey başarıyla gerçekleştirilebiliyor.

Yeni Twisted Metal'in en büyük özelliği de bonuslarıyla geliyor. Açıkçası oyunu kısa sürede bitirince "hepsi bu mu" dedim ama oyun süresinin iki katı zaman isteyen bonusları görünce sözümü geri aldım (mini oyunları saymıyorum). Örneğin, gizlileriyle dört bölüm olan TM: Lost. Klasik Black karakterlerinin yer aldığı bu bölümler daha önce hiç yayınlanmamış. Nedeni de iki yapımcısının, yapım sırasında ölmesi. Ama çok sonra gelen bir mektupla bu bölümlerin yayımlanması izne bağlandı ve işte karşımızda o 'kutsal' bölümler. Aynı şekilde İlk TM oyununun, oyun çıkmadan hemen önce kesilip atılmış 'oyun sonları' videoları da ilk kez gün ışığıyla buluşuyor (o kadar kötüler ki anlatamam). Tour'da ise *Sweet Tooth*'la TM dünyasına kısa bir tura çıkıyorsunuz. Bunların haricinde de oyunu daha üst zorluk seviyesinde oynadıkça birçok artwork, silah, araç gibi gizli saklı iblis icadı şeylere ulaşabiliyorsunuz. Sivri dili, ağzı kanlı, gözleri sürmeli, ısırgan palyaçoları seviyorsanız, hatta bunları araçlara bindirip birbirine çarpıştırmayı, roketlemeyi ve yakmayı hayal ediyorsanız, bingo! Metal!





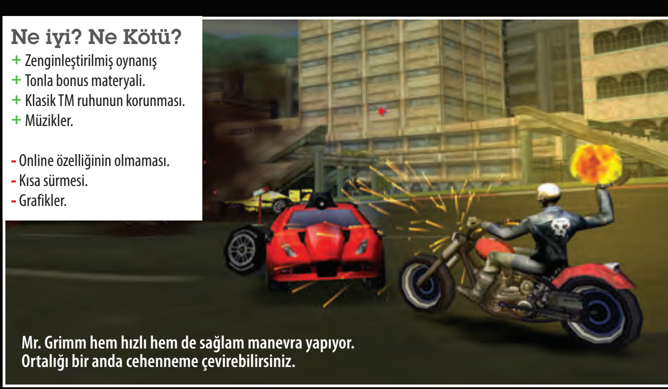
1- Düşünsenize tüm dünyadaki polislerin böyle olduğunu!

2- İşte en meşhur bölümlerden biri olan Paris. L.A, Kolesyum, Rusya, Yunanistan, Monako, Tokyo, Transilvanya bölümleri de diğerleri.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Zenginleştirilmiş oynanış
+ Tonla bonus materyali.
+ Klasik TM ruhunun korunması.
+ Müzikler.

- Online özelliğinin olmaması.
- Kısa sürmesi.
- Grafikler.



Mr. Grimm hem hızlı hem de sağlam manevra yapıyor. Ortalığı bir anda cehenneme çevirebilirsiniz.

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Oynanabilirlik	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Eğer TM'a yeni başlayacaksanız TM: Black'e dönüş yapın. Yeni değilseniz, Head On sizi kesinlikle tatmin edecektir.

7.5

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Yarış > Yapım: SCEA > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Oyuncu Sayısı:** 1 -2 > **Web:** twistedmetal.us.playstation.com



TUROK



ESKİ DOSTTAN DÜŞMAN OLUR MU? - ALİ SEZGİN

Turok evreninde geçmeyen bir Turok oyununun varlığı, bana göre içinde futbol topu olmayan bir PES'e benziyor. Doğruya doğru, ilk iki oyunun kalitesi ve çizgi-roman serisi sayesinde sahip olduğu belirli bir fan kitlesi vardı. Ama şimdi aradan geçmiş 14 yıl, bırakın Turok oynamayı Turok'un ismini dahi duymamış bir nesil var karşımızda. En azından gururuyla ölmüş bir seriyi diriltmeye çalışmanın ne anlamı var kardeşim?

Turok ismi yıllanmış oyungezerler için belki bir anlam ifade edebilir ancak yeni nesil oyuncular için 2000'lerde çıkmış birkaç vasat konsol oyunundan biri olacak. Zaten aslında serinin geçmişini deşmenin de pek bir anlamı yok. Çünkü bu Turok'un eski oyunlara ve çizgi-romana ev sahipliği yapan evrenle herhangi bir alakası bulunmuyor. Biz Joseph Turok'u canlandırıyoruz. Asi askerlerden oluşan bir orduya sahip Roland Kane'in peşine düşen Whiskey Company'ye ait birliğin elit bir askeriyiz. Turok, Kane'e yapılacak bir operasyona giderken içinde bulundukları uzay gemisi saldırıya uğruyor ve kendisini genetik olarak modifiye edilmiş dinozorlarla dolu bir gezegene düşmüş buluyor. Açıkçası hikaye işlenişi bakımından daha başarısız bir oyuna rastladığımı hatırlamıyorum. Üst paragrafta anlattığım olayların dışında senaryoda hiçbir gelişme olmuyor. Sadece Turok'un Kızılderili kökenli olduğunu ve Kane'in birliği Wolfpack'ten kaçışını anlatan yaklaşık bir düzine ara sahne dışında kayda değer hiçbir gelişme olmuyor. Tamam belki çeşitli görevlerimiz oluyor; şuraya git, comm unit'i bul, T-Rex'i gıdıkla vesaire. Uzay gemin düşmüş, dakika başı dinozor saldırısına uğruyorsun ama bir Allah'ın kulu da çıkıp ne diye hayatımızı tehlikeye attığımızı anlatma zahmetine girmiyor…

HAYIR DİNO, YAPMA!

Oyun dünyasıyla uzaktan yakından alakası olan her oyuncunun anlayabileceği basit bir kuralı vardır FPS türünün: Eğer oyuncuya Crysis benzeri bir serbestlik sunmayı planlıyorsanız, serbestliğin uygulanabileceği alan da vermelisiniz. Yoksa altı üstü 10 metrelik koridordan bozma bir ormanda serbest olsan ne yazar, olmasan ne yazar… Turok, zaten sınırlı olan özgürlük hissini, üstüne bir de oyuncuyu yönlendirmeye çalışan bölüm tasarımları koyarak tamamen yok ediyor. Sözde ister bıçakla gizli bir şekilde düşmanlarınızı teker teker temizlemekte, isterseniz de iki elinizde silahla pata küte girişmekte serbestsiniz. Sorun şu ki; bu bölgeler kalın çizgilerle birbirlerinden ayrılmışlar. Bir bölümde tepelere yerleştirilen taretler doğrudan bir saldırıyı imkansız kılarken, bir başka bölümde Turok'un saklanabileceği hiçbir yer olmayışı gizliliğe güvenmenizi engelliyor. Turok'la ilgili anlayamadığım bir başka detay da **Kızılderili kökeninin abartılması.** Atalarının yaklaşık 500 yıl önce yaptığı işler oyun boyunca Turok'un başına iş açıyor. "Turok sen Kızılderili'sin, git şu 3 askeri gizlice öldür. Turok al şu oku, koş dinozorları avla"… Tamam bir yere kadar mantıklı ama bu bana " Ali sen bir Türk'sün, al şu atı bin, git biraz cirit oyna " denmesi gibi bir şey. Oyuna ok koyarak orijinal Turok konseptine hürmetlerini göstermek istemişler belki ama en azından eski Turok gerçek bir Kızılderili'ydi ve atalarının ruhunu

PATİ VER TUROK!

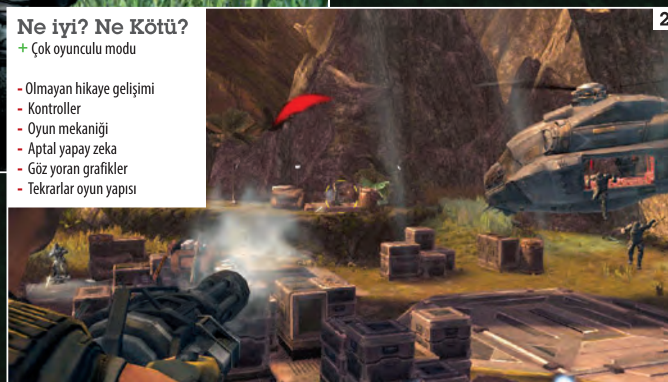
Turok'la ilgili bir oyundan bahsedip de adını aynı seriden alan köpeğim Turok'tan bahsetmesem olmazdı. Henüz dinozor avlamakta ve ok kullanmakta pek başarılı değil. Ancak yoğun eğitim çalışmalarımın ardından komutlarımla pati vermeye ve oturmaya başladı. Dinozor avlamaya başlayacağı günler de yakındır!





1- "Sakın kımıldama abi sırtında bir şey var!"

2- Taretler de oyunun kendisi gibi kullanması oldukça anlamsız cihazlardan.



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Çok oyunculu modu

- Olmayan hikaye gelişimi
- Kontroller
- Oyun mekaniği
- Aptal yapay zeka
- Göz yoran grafikler
- Tekrarlar oyun yapısı

korumak amacıyla ok kullanıyordu. O kadar susturuculu, sessiz silah elinin altındayken senin ne derdin var da ok kullanıyorsun be kardeşim? Sessiz silahlar demişken, oyunun videolarından izlediğiniz gizlilik konsepti Turok'ta işlemiyor. Sözde, yeterince uzak bir noktadan ve susturucu takılmış bir silah ya da ok kullanarak bir dinozoru düşmanlarımızın üzerine salabilecektik. Belki onca denemeye rağmen benim keşfedemediğim başka dinamikleri de vardır ama anlayabildiğim kadarıyla bu yöntemin işe yarayıp yaramamasını tamamen şans faktörü belirliyor. Canı yanan dinozorumuz keyfine göre Turok'a veya düşmanlarına saldırabiliyor. Hatta kimi durumlarda düşmanlarınız ve dinozorunuz ittifak kurarak iki koldan da üzerinize gelebiliyorlar.

DİNO, AVRAT, SİLAH

Ömrünüzde ilk kez FPS oynamıyorsanız Turok size hiçbir yenilik sunmayacak. Çatışmalar genel anlamda iki askerin karşı karşıya geçip, biri diğerini öldürene kadar tetiğe basmasından ibaret. Derinlik, strateji gibi kavramlar arayan oyuncuların özellikle *Halo 3* ve *Call of Duty 4* gibi kaliteli alternatifleri varken Turok'u tercih edeceklerini açıkçası pek sanmıyorum. Oyunla ilgili tek iyi şey olan av bıçağı ise çok sık başvurmak durumunda olmanız yüzünden albenisini çabucak kaybediveriyor. Stealth kill'ler haricinde, dinozorlara karşı zamanlamayı doğru yaparsanız Turok rakibini güzel bir animasyon eşliğinde ve tek darbede haklayabiliyor. Bu sistem kurşun harcamaya kıyasla daha etkili olduğu gibi, Turok'un devasa boyutlardaki dinozorları basit ama etkili darbelerle kestiğini görmenin hazzını da yaşatıyor. Öte yandan, insan bir süre sonra silah kullanmayı bırakıyor ve tamamen bıçağa geçiyor. Bu da ister istemez aynı animasyonları tekrar tekrar izleyip oyundan sıkılmanıza yol açıyor.

Çoklu oyuncu modu Turok'un eski Turok serisini yakalayabilen tek yönü. Tek kişilik modda illallah dedirten çalı çırpılar, multiplayer'da bir anda herkesin favori saklanma alanı haline geliyor. Özellikle millet olayı geyiğe vurup da Kızılderili misali ellerinde oklarla otların arasına daldığında oyunlar daha eğlenceli oluyor. Aynı Stephen King romanlarındaki gibi, baktığınız sahnede neyin yanlış olduğunu yeterince hızlı göremediğiniz zaman, anında delik deşik oluyorsunuz. Ama bu bile Turok'u almak için bir neden olamıyor çünkü Turok düşük satış rakamları yüzünden doğru düzgün bir online topluluk yaratamadı. Büyük ihtimalle de birkaç aya kalmadan unutulup gidecek.

Teknik açıdan bakıldığındaysa, Turok kelimenin tam anlamıyla yetersiz bir oyun olmuş. Unreal 3 motorunu kullanıyor olmasına rağmen, yüksek poligonlu modellerin düşük dokulu bölümlerde gezinmesi çok kötü. Seslendirmeler, özellikle de dinozorlara ait sesler son derece başarılı olmasına rağmen, yapımcı Propoganda Games'in sesleri dinleyerek hareket etmemizi temel alan planı pek tutmamış. Dinozor seslerini dinleyerek yerlerini önceden belirleyebilmek güzel bir özellik olsada, kelime dağarcıkları "Roooa-arghhh" ve " YARRRRGGHH"dan ibaret dinozorların muhabbetini dinlemenin çok da keyif verdiğini söyleyemeyeceğim. Bölüm tasarımları ise kelimenin tam anlamıyla yetersiz. Önceden bahsettiğim üzere serbestliğe izin vermeyen harita tasarımlarına bir de tekrar eden öğeler eklendiğinde ortaya sadece hayal kırıklığı çıkmış. Öyle ki, oyun boyunca 30 velaciraptor yuvası basıyor, 20 dev ağaç kütüğüyle uçurumları aşıyor, yaklaşık beş kere aynı T-Rex tarafından kovalanıyorsunuz. Lütfen biri bana ilk seferinde bile eğlenceli olmayan bu şeyleri neden 20 defa yapmamız gerektiğini anlatsın…

Kelime say Word! Aferin benim Word'üme nasıl da emir alırmış. Aslında bu paragrafımı Turok'un ne kadar kötü bir oyun olduğunu anlatan bir haiku ile dolduracaktım ancak pek de yerim kalmamış. Bakın buraya yazıyorum, hatta kalın kalın yazayım: Dinazor avlayacağım diye delirmiyorsanız Turok'u almayın. Birkaç iyi yanı dışında Turok'u çöp olmaktan kurtarabilecek hiçbir şey yok. Biz oyuncular artık insanı saran kaliteli senaryolar, gerçeğini aratmayacak animasyonlar görmek istiyoruz. Eski tarz shooter'lardan oynamak isteseydik zaten açar Quake'i veya orijinal Turok'u oynardık. Uzun lafın kısası eğer online oynamayı düşünmüyorsanız Turok'u edinmek yerine Call of Duty 4'ü 7. kez bitirin, dışarı çıkıp tek başınıza kartopu savaşı yapın veya gidip parmaklarınızı üçer üçer saymayı deneyin. Hepsi kesinlikle çok daha zevkli gelecektir.

KİM ON BİN DOLAR İSTER?

Hepiniz istersiniz elbette… Ama kazanması kolay değil. Acclaim Interactive eski Turok oyunlarının birinde yaptığı ödüllü kampanyayla oldukça ses getirmişti. Turok: Evolution'ın çıktığı gün olan 1 Kasım 2002 tarihinde doğacak Turok ismini alan ilk çocuğa tam on bin dolarlık bir ödül verilecekti. Aynı zamanda Acclaim'in İngiltere kolu, adını bir yıllığına "Turok" olarak değiştirmeyi kabul eden beş İngiliz'e 800 dolarlık "büyük" bir ödül vaat etmişti.

Doğal olarak iki kampanya da ailelerden pek ilgi görmedi, ancak Acclaim bu saçma reklam projesiyle dönemin pek çok haber bültenine girmeyi de başardı. Peki siz çocuğunuzun adını 10.000 dolar karşılığında Turok yapar mıydınız? (Evcil hayvanlarımızın ismi maalesef sayılmıyor!)



> **Tür:** Touchstone Interactive > **Yapım:** Propoganda Games > **Türkiye dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** Xbox 360 > **Web Sitesi:** www.turok.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Turok serisinin öldüğünün resmi kanıtı.

5.7

PC PS2 PS3 Wii 360



HARİKALAR DİYARINDA RUH AVI SEZONU - SERPİL ULUTÜRK

Bilgisayar karşısına geçtim ama gözüm yandaki sehpanın üstünde duran Sixaxis'e takılmış durumda. Sanki biraz sitemli duruyor, yorgun, yıpranmış, hırpalanmış… Ve kesinlikle şarjı bitmiş. Tek tesellisi de bu zaten. Sehpada duran şey, son sözleri "öldür beni" olan bir Sixaxis… Ama cidden isteyerek olmadı. Ruh avında benden çok ona iş düşüyordu, mecbur kaldım. Düşman olduklarına bir türlü ikna olamadıysam da, *Folklore* halkının ruhlarını bir bir söküp almak için Sixaxis'i itip kakmak, evirip çevirmek, sallayıp durmak zorundaydım. Halbuki çok sakin başlamıştı her şey. 16 yaşında, buruk, romantik bir esas kıza sahip tüm oyunlarda olduğu gibi başlangıçta sadece kayıp annemizi arıyorduk...

Ellen, tek örgü yaptığı uzun sarı saçları, ekose eteği, "bu hayat kafayı taktı bana" bakışlarıyla tam bir liseli genç hanım. Ama ÖSS'ye hazırlanmak yerine daha önce adını bile duymadığı Doolin köyüne doğru bir yolculuğa çıkıyor. Sebep, yıllar önce kaybettiği annesinden gelen bir mektup. Anne bu mektupla kızını Doolin'e çağırıyor.

Aynı günlerde Unknown Realms (Bilinmez Diyarlar) dergisinin editörü Keats'in de telefonu aynı sebeple çalıyor. İsmini vermeyen bir kadın, Doolin'de tuhaf şeyler olduğunu, yardım etmesi gerektiğini söyleyerek editörümüzü bu köye çağırıyor. Ve kuş uçmaz kervan geçmez küçücük Doolin, uzun bir süre kendisini terk etmeyecek iki ziyaretçi kazanmış oluyor. Yanlış anlaşılmasın, tatil köyü işlettiğimiz bir Tycoon oyunu değil, Doolin'e ziyaretçi çekmeye çalışmıyoruz. Biz sadece bu köyün sırrını çözmeye çalışan basit bir aksiyon-adventure kahramanıyız. Her bölüm başında bir seçim yapıp Ellen ya da Keats'in kontrolünü ele alıyoruz ve giderek karmaşıklaşan ama hep aynı şekilde çözülen hikayenin derinlerine ilerliyoruz.

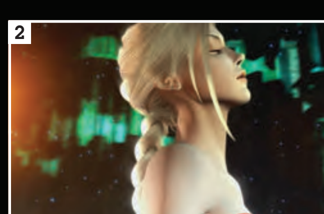


DURAN VİDEO TEKNOLOJİSİ

Folklore kendine özgü havasıyla insanı çeken bir oyun. Ama aynı hava bir süre sonra insanı itmeye başlıyor. Üstelik bu kez sebep benim ayran gönüllülüğüm değil. Saat tuttum, denekler üstünde test ettim, oyunun büyüsü NŞA'da 45 dakikada bitiyor. Örneğin hikâyenin videolarla değil, çizgi-roman kareleriyle aktarılması başta değişik ve çekici gelmişti. Cidden kitap okur gibi takip ediyorsunuz konuşmaları, tepkileri (seslendirme de yok bu ara sahnelerde). Her resme uzun uzun bakıyorsunuz, canınız isteyince sonraki kareye geçiyorsunuz. Ama bir süre sonra canınız sonraki kareye geçmek istemez oluyor. Oyunun ağır temposunun ara sahnelerde daha da düşmesi ruhunuzu oymaya başlıyor. Belki benim ve deneklerimin çizgi-roman beklentileri daha Sandmanvari olduğu içindir ama çizimlerdeki detay kıtlığı, karakterlerin donukluğu, ifadelerdeki değişmezlik bizi sıktı. Deneklerim labirentte peynir aramayı, Folklore'un resimlerine bakmaktan daha eğlenceli buldu.

1- Her dergi editörü gibi Keats'in de sorunları var ve emin olun yağlı cilt bunların en önemsizi.

2- Ellen her zaman bu kadar güzel görünmüyor. Bunu da Facebook'a koymak için çektirmiş.



Oyunun aksiyon damarı için de bu durum geçerli. Adventure'sal ihtiyaçlarımızı gideren Doolin'den çıkıp da aksiyon için girdiğimiz ölüler diyarı Netherworld'de her şey değişiyor: Öncelikle Ellen, hanım hanımcık bir adventure karakteri olmayı bırakıp pelerinli, deri çizmeli bir RYO kahramanına dönüşüyor. Sadece etkileşim için kullandığımız aksiyon tuşları, farklı saldırı tekniklerini atayabildiğimiz bir dörtlü sistem haline geliyor. Yerlerde yuvarlanabilmeye, kamera açısını değiştirebilmeye başlıyoruz. Ve tabii Netherworld toprakları Doolin'i kesinlikle andırmıyor. Bu değişim oyuna yeni katmanlar ekleyen, güzel bir şey. Mutluluğumuz çarpışmalar başladığında da devam ediyor. Çünkü enteresan bir sistemi var Folklore'un. Şöyle ki...

İDİMİ PETLETTİN

Oynadığımız her chapter, Netherworld'ün farklı bir bölgesinde geçiyor ve her bölge bir Folklore (bölüm sonu canavarı) ve onun tebaası olan folk topluluğu tarafından korunuyor. Sırasıyla ziyaret ettiğimiz bu topraklarda işimiz, önce folkların, sonra Folklore'un id'ini (ruh dersem alınmazlar umarım) ele geçirmek. Bunun için düşmanları bayıltana kadar dövüp, kıvama geldiklerinde R1 basılıyken Sixaxis'i olta gibi kullanarak (hafifçe aşağı doğru gevşet, sonra yukarı çek) ruhlarını avlamamız gerekiyor.

“OYUNUN GERİ PLANINA ‘İYİ FİKİRLERİN YÜZEYSEL KULLANIMI’ TEMALI BİR ANTOLOJİ ÇALIŞMASI GİZLENMİŞ. SİZ DE GÖRDÜNÜZ MÜ?”

1- Mezar hırsızlığını bir adım öteye taşıyoruz ve ölülerin altın dişleri yerine ruhlarını çalıyoruz.

2- Doolin Meyhanesi’nin gerçekçiliğine tek darbe vuran şey, Digiturk’ten maç yayını olmaması.







Netherworld’ün katmanları mimarisinden silah çeşitlerine kadar birbirinden farklı özellikler sunuyor.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Kontrol cihazını itip kakmak eğlenceli.
+ Mitolojiden beslenen, merak uyandıran bir hikâyesi.
+ Her ruhtan toplamalıyım! Niyeyse…

- Tekrar hissi çok fazla.
- Yan karakter diye bir şey yok.
- Görevler bir şeye benzemiyor.
- Yapay zekâ, söylemek istemediğim bir şeye benziyor.

Önemsiz düşmanların ruhunu avlamak kolay ama Folklore’lara sıra geldiğinde işimiz biraz daha zorlaşıyor. Uzun bir bayıltma sürecinin ardından, folklardan farklı olarak bunun ruhuyla da mücadele etmemiz gerekiyor. Bu aşamada R1 basılıyken Sixaxis’i hızla sağa sola yatırarak ruhu pataklıyoruz, yerden yere vurmuş oluyoruz. Sonra yine oltayla tutup çekiyoruz. Basitçe söylersek, bir folku ele geçirmekle Folklore’u ele geçirmek arasındaki fark, kefal tutmakla köpekbalığı tutmak arasındaki fark gibi.

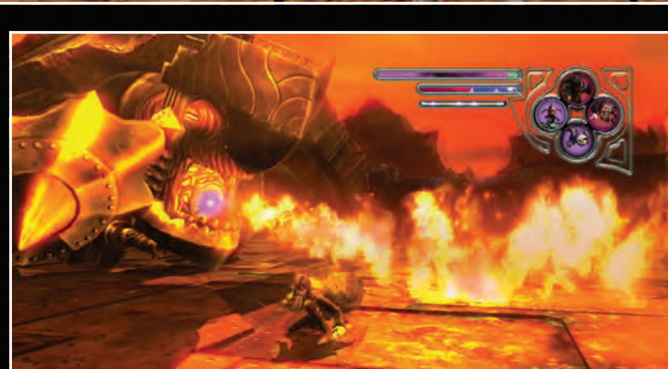
İşin en güzel yanı da burada devreye giriyor. Ele geçirdiğimiz bu ruhlar, saldırı güçlerimiz arasına ekleniyor ve bir sonraki çarpışmadan itibaren kullanıma hazır şekilde inventory’de bekletiliyor. O “bayıltma” aşamasını bizzat değil, seçtiğiniz bir ruhu kendi yerinize dövüştürerek yapıyorsunuz, tuşuna bastığınız ruh ortaya çıkıp saldırı (ya da savunma) hamlesini yapıyor. Çok da kolay bir sistem kurulmuş. İstediğiniz an L1’e basarak oyunu durdurup elinizdeki ruh koleksiyonunu görebiliyorsunuz. Sonra hangi ruhu dört tuştan hangisine atayacaksınız, üstüne gelip o tuşa basıyorsunuz. Ruh çeşitleri birbirinden farklı özelliklere sahip olduğu için farklı rakiplere karşı etkili olabilecek uygun bir dörtlü bulduğunuzda artık bu ekranla da fazla işiniz kalmıyor… E, harika! Ama bir yere kadar…

Bir süre sonra aşmış bir id koleksiyoncusu haline gelmenize rağmen, elinizdekileri ne tanıma fırsatınız oluyor, ne de kullanma ihtiyacınız. Dört tane sağlam id’le oyunun sonuna kadar gidebileceğinizi fark ettikten sonra giderek kalabalıklaşan ruh arşivinizi sadece yenileri denemek için kurcalamaya başlıyorsunuz. Öte taraftan Pokemon’un “Gotta catch’em all!” felsefesini iliklerinizde hissetmeniz de bu dakikalara denk düşüyor. Inventory’nizdeki boş slotların tamamını doldurmak istiyorsunuz. Bir de her folk ruhunun ne kadar kullanıldığına ya da aynı türden kaç tane soğurduğunuza bağlı olarak level atlaması (oyun buna “karma” diyor) durumu var ama oyun boyunca karşınıza çıkan düşmanlar da düzenli olarak zorlaştığı için, elinizi güçlendirdikçe hayatınız kolaylaşmış olmuyor. İyi ki! Zira yapımcılar düşmanlarımıza yapay zekâ koymayı unuttuğu için, hayat genel olarak zaten kolay.

NEDEN SUSTUN GÜLSEREN?!

Netherworld görsel olarak son derece çekici bir RYO havası estiriyor ama sadece görsel olarak. Ne iki çift laf eden Netherworld’lüler var bu dünyada, ne yan görevler, ne alışveriş, özel eşya toplama, yeni yetenekler kazanma… Varsa yoksa folk keselim, ruh biriktirelim, girdiğimiz katmandaki tüm odacıkları temizleyelim. Doolin’deki adventure’ın da eksikleri var ama en azından orada geceleri ruhların toplanıp birkaç kadeh bir şeyler içtiği, sarhoş olup kustuğu bir bar bulmak mümkün.

Oyun bütün olarak “iyi fikirlerin yüzeysel kullanımı” antolojisi gibi zaten. Yukarıda anlattıklarıma ek olarak, her bölüm başında elimizdeki iki karakterden hangisini kullanacağımıza karar vermek gibi bir seçeneğimiz olmasına rağmen, tercihimizin hikâyede bir fark yaratmaması da bu yüzeyselliğin bir parçası. İki karakter arasındaki basit farklar, aynı bölümleri baştan oynamak konusunda iknâ etmeye



kesinlikle yetmiyor. Kaldı ki tekrar hissini yaşamak için eski bölümlere dönmeye de gerek yok, birazdan gireceğiniz haritada da neler olacağını üç aşağı beş yukarı kestirebilmeye başlıyorsunuz, hem de çok kısa süre içinde.

İçinde bulunduğunuz ruh halini tamamen değiştiren, sizi içine çekip gerçeklikten koparan oyunlar vardır. Hevesinizi kırmak gibi olmasın ama Folklore onlardan biri değil. Ama doğru zamanda, doğru moddayken oynarsanız, mesela hayat baymışsa ve güneş batmışsa, dışarıda hava soğuksa ve önünüzde sıcak kahve varsa ya da kanınız yavaş aksın, gözler uykuya kaysın istiyorsanız ılık süt yerine Folklore’u koyabilirsiniz. Yanında güzel hikâyesi, göz okşayan grafikleri de bedava.



> Tür: Aksiyon/Adventure **> Yapım:** Game Republic **> Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (150 YTL)
> Yaş Sınırı: 12+ **> İngilizce Gereksinimi:** Orta **> Multiplayer:** Yok
> Web Sitesi: www.folklore-game.com

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

İyi bir oyun oynamaktan ziyade göz-gönül hoşluğu yaşamak istiyorsanız, Silifke yöremizden kopup gelen Folklore’u oynayın.

6.5

PC | PS2 | PS3 | Wii | 360



NO MORE HEROES

KAHRAMAN ENFLASYONUNA SON! YAŞASIN ANTİ KAHRAMANLAR - MERT HAKKI BİNGÖL

Suda51. Bu isim birçok Nintendo kullanıcısı için çok şey ifade ediyor. Kendisi muhtemelen Nintendo konsollarına yapılmış en marjinal oyunların başındaki kişi. Gamecube'de *Killer7* ile bambaşka, anlatılmaz yaşanır türden bir oyuna imza atan yönetmenimiz Wii'de de geleneği bozmadı ve yine çok değişik, Suda51 ismine yakışır muhteşem bir oyunla karşımıza çıktı.

Travis Touchdown isimli bir anti kahramanı yönetiyoruz. Travis asla iyilerin dostu, kötülerin düşmanı bir kahraman değil; tam tersine para için bulaşmayacağı pis iş olmayan, sadece günü yaşayan, gamsız, acımasız bir serseridir. Travis iyi bir miktar para kazanmak için Sylvia ismindeki bir kadının kendisinden istediği görevi yerine getirmek üzere katanasını kuşanır; kuşanmasına da kendisini de müthiş bir kumpasın içinde bulur. Travis bilmez ki şehrin (şehrin ismi de güzelmiş: Santa Destroy) en ünlü on katilinden oluşan bir liste vardır ve Travis farkında olmadan, Sylvia'nın verdiği görevi yerine getirerek onuncu sıradaki katili öldürmüş ve listenin onuncu sırasına yerleşmiştir. Artık kaçış yoktur, ya listedeki diğer katilleri öldürerek sürekli en tepeye tırmanmaya çalışacak, ya da listede yükselmeye çalışan diğer "amatör" katillerin kurbanı olacak.

BEN TRAVİS. DELİ TRAVİS ÜLEN!

Oyun, az önce de bahsettiğim gibi Santa Destroy ismindeki bir şehirde geçiyor. Altımızdaki motorsikletle bu şehrin bir ucundan bir ucuna aynı *Grand Theft Auto*'da olduğu gibi istediğimiz şekilde dolaşabiliyoruz. Şehirde her ne kadar GTA'daki kadar yapacak çok şey olmasa da yapabildiklerimiz ve mekânlar çeşit olarak oldukça tatmin edici. Oyundaki en önemli mekân evimiz, daha doğrusu otel odamız. Burada kıyafetlerimizi tuttuğumuz bir dolap, eşyalarımızı sakladığımız bir çekmece, videoları izlediğimiz bir TV, yiyecek atıştırdığımız bir buzdolabı, kart ve heykelcik koleksiyonumuz, kedimiz ve en önemlisi tuvalet var. Evet, en önemlisi tuvalet dedim çünkü kayıt etme işlemi tuvalette gerçekleşiyor (gerçek dünyada da öyle değil midir ya… - *Sinan*). Travis tuvalete giriyor, pantolonu indiriyor, klozete oturuyor ve oyunu kaydediyor. Travis'e serseri dedik ama kayıttan sonra sifonu çekmeyi de unutmuyor.

No More Heroes'u daha ilk bakışta diğer oyunlardan ayıran özelliği grafikleri. Oyun, çok özgün hazırlanmış, ilk bakışta çok basit görünen, ancak oynadıkça aslında arkasında nasıl muhteşem bir sanatsal çekiciliğin yattığının fark edildiği benzersiz grafiklere sahip. Bu grafikler oyunun gerçeküstülüğü ile de muhteşem bir uyum oluşturuyor. Oyuna direkt aksiyon ortamında başladığımız için daha grafiklerin orijinalliğine kendimizi alıştıramadan bir de kumandanın özgün kullanımına tanıklık ediyoruz. Travis'in elinde, ileride bir dava konusu olabilecek kadar ışın kılıcına benzeyen bir silah var. Bu silahı Wii kumandası ile kontrol ediyoruz. Silahı yukarıda ve aşağıda olmak üzere iki türlü tutma şeklimiz var. Wiimote'u yukarı kaldırdığımızda silah da yukarı kalkıyor, indirdiğimizde de iniyor. Bu tutuş şekli önemli çünkü hareketlerimizi doğrudan etkiliyor. Saldırı direkt A tuşu ile oluyor; sürekli A tuşuna basarak kılıcımızla rakibimize saldırıyoruz. İçimizden "yaa bunda da mı hareket algılama yok yaaa!" derken ekrana çıkan kocaman bir ok işareti ile irkiliyoruz. Evet baylar bayanlar, işte oyunun en tatlı kısmına geldik: Karşımızdaki rakibi süreki A'ya basarak bir güzel patakladık ve şimdi sıra işi bitirecek son hareketi yapmaya geldi. Oyun ağır çekime giriyor, biz de kumandayı ekranda okun gösterdiği yöne doğru savuruyoruz. Oyunun Avrupa ve Japon sürümlerinde kan sansürlü ama Amerikan sürümünü oynama şansı elde etmiş biri olarak burada inanılmaz bir kan gölü efekti



"AHUAHAUHAAA! Oğlum yapma insan içinde böyle espriler! Resmen yarıldım yahu!"

TRAVIS FARKINDA OLMADAN SYLVIA'NIN VERDİĞİ GÖREVİ YERİNE GETİREREK LİSTEYE ONUNCU SIRADAN GİRMİŞTİR. ARTIK KAÇIŞ YOKTUR, LİSTEDEKİ DİĞER KATİLLERİ ÖLDÜREREK EN TEPEYE ULAŞMAYA ÇALIŞACAKTIR

Ne iyi? Ne Kötü?

+ WiiMote'u çok iyi kullanan muhteşem kontroller.
+ Senaryosu iyi.
+ Özgün grafikleri ve tasarımları.

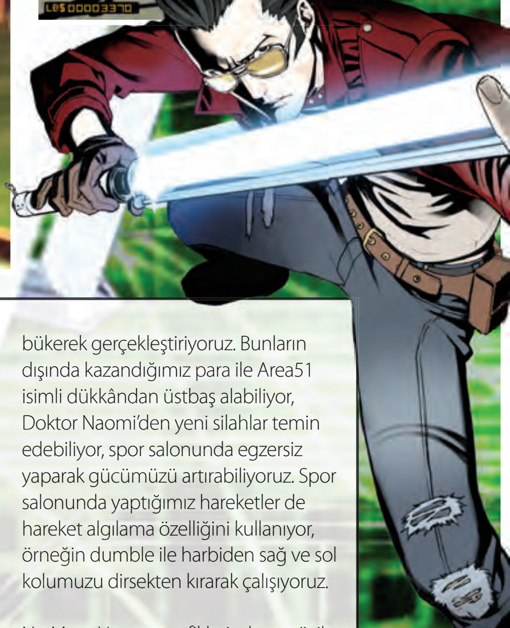
- Şehirde yapılabilecekler kısıtlı.
- Avrupa sürümü sansürlü. Neden? Avrupa'lılar kandan daha mı olumsuz etkileniyor "US Citizen"cıklarına göre.



Ah, siz şu ünlü "ışın kılıcının yandan yemişi" olmalısınız.









(nasıl bir efektse artık o) ile karşımızdaki arkadaşın kafasının uçmasını ya da **adamın komple ortadan ikiye** yarılıvermesini izliyoruz. Suda51 kontrolleri böyle "sınırlı hareket algılayıcı" şeklinde tutarak bence muhteşem bir iş başarmış. Böylece her kılıç hareketini harekete duyarlı yaparak kumandayı zorlaştırmak yerine, sadece son hareketi kullanıcıya bırakarak hem aynı hazzı vermeyi başarmış, hem de kumandayı kusursuz hale getirmiş. Gerçekten takdire şayan.

Kontroller bu kadarla sınırlı değil. B tuşu ile de defansif atak (terim uydurmaca) hareketleri yapılıyor; rakibe tekme atılıyor ya da bazı "özel" vahşet dolu hareketler gerçekleştiriliyor. Oyunun ayarlarında yaptığımız seçime göre Travis kendisini ya otomatik olarak savunuyor ya da savunmayı bizim kabiliyetli ellerimize bakıyor. Eğer rakibe kilitli isek kurşunları bile katana ile (hadi canım, bal gibi de ışın kılıcı işte) geri çevirerek tam bir Star Wars havası (aha ben dedim işte!) yaşayabiliyoruz. Katana elektrik ile çalıştığı için arada bir şarj edilmesi gerekiyor. Silahı yeniden şarj etmek için Wii kumandasını yukarı aşağı hızlıca sallıyoruz. Bu şarjın bitmesi durumuna dikkat, zira Travis katananın şarjı bitince "hacı, şarzı bitti bunun yaa…" demek yerine yağmur gibi saldırmaya devam ediyor ama yaptığı saldırının hiç bir etkisi olmuyor. Oyunun kontrollerindeki bir diğer rahatlık da 360 derecelik kamera kontrolüne sahip olmamız. Diğer elimizdeki Nunchuk ile de Travis'i yönetiyoruz.

Şimdiye kadar No More Heroes'u farklı ve özgün kılan iki özellikten bahsettik. Birisi grafikleri, diğeri ise kontrolleri. Ama bence her şey bir kenara, No More Heroes'u bir bütün halinde benzerlerinden ayıran en önemli şey kesinlikle atmosferi. Oyunun geçtiği şehir, karakterler, araçlar, görevler, her şey üzerinde gerçekten çok düşünülmüş. Her biri aslında başlı başına bütünden kopuk, ayrı parçalar gibi gözüken, ama aslında oyunun genelindeki kara mizahla süslü, tuhaf ve vahşi havaya son derece uyum sağlayan öğelerle bezenmiş muhteşem bir yapıt ortaya çıkmış. Boş bir stadyumun ortasında şarkı söylerken birden ateş etmeye başlayıp yenildiğinde **küçük kızına selam söyleten boss**'uyla olsun, cazibesi ve seksi Fransız aksanıyla kopuk kafalar arasında bize yeni görevimizi açıklayan Sylvia'sıyla olsun, spor salonunun ilk geldiğimizde pantolonumuzu indirmemizi isteyen Japon sahibi olsun, herkes ve her şey o kadar tuhaf, ama oyunun atmosferine bir bütün olarak bakıldığında da hepsi bir o kadar da normal ki. İşte bu çelişki No More Heroes'u sıradan bir video oyun olmaktan çok öteye taşıyıp onu tartışmasız bir başyapıt haline getiriyor.

Oyundaki asıl amacımızın listede en tepeye ulaşmak olduğunu söylemiştim. Oyun boyunca her biri birbirinden çılgın tasarlanmış, acayip boss'larla savaşmanın yanında birçok yan görev ve ekstralar da bizi bekliyor. Sonuçta özümüzde para için adam öldüren bir katil olduğumuz için çok çeşitli yan görevler alarak hem daha çok para kazanıyor hem de oyundan alacağımız zevki katlayabiliyoruz. Tabi bu tip "havalı" görevler her zaman bulunmayabiliyor. Böyle bir durumda da "pazarda limon satar, yine de aç kalmam" deyip daha kıytırık ama yine de çok zevkli mini oyunlar ile de güzel para kazanabiliyoruz. Örneğin sahildeki ananas satıcısı için ağaçtan ananas toplayabiliyor, ya da zengin muhitteki bir adamın bahçesindeki çimleri biçebiliyoruz. Bu oyunların da bir çoğunda Wii kumandasının özellikleri en üst seviyede, abartılmadan kullanılmaya çalışılmış. Örneğin çim biçerken A ile ileri, B ile geri gidiyor; sağa sola dönmeleri kumandayı bileğimizden bükerek gerçekleştiriyoruz. Bunların dışında kazandığımız para ile Area51 isimli dükkândan üstbaş alabiliyor, Doktor Naomi'den yeni silahlar temin edebiliyor, spor salonunda egzersiz yaparak gücümüzü artırabiliyoruz. Spor salonunda yaptığımız hareketler de hareket algılama özelliğini kullanıyor, örneğin dumble ile harbiden sağ ve sol kolumuzu dirsekten kırarak çalışıyoruz.

No More Heroes, grafiklerinden, müziklerine, yarattığı tuhaf dünyadan, harika tasarlanmış karakterlerine kadar her şeyi ile tam bir başyapıt. Alternatifi olabilecek herhangi bir oyun söz konusu değil ve Wii kumandasını en iyi kullanan oyunlardan biri. Kaçırılmamalı.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

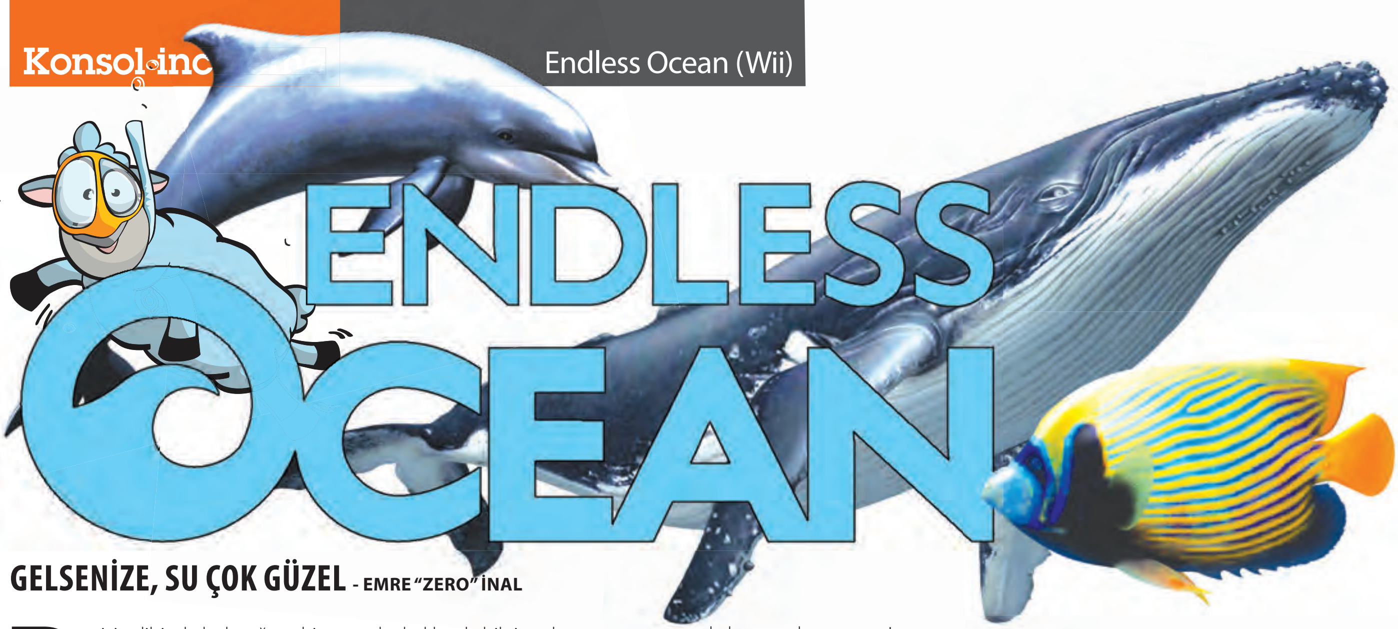
Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Wii dahil, tüm sistemlere son aylarda çıkan en orijinal oyun. Kaçırmayın.

8.3

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım**: Grasshopper > **Türkiye dağıtıcısı**: Nortec Eurasia > **Yaş sınırı**: 18 > **Web Sitesi: http://www.risingstargames.com/nomoreheroes**



ENDLESS OCEAN

GELSENİZE, SU ÇOK GÜZEL - EMRE "ZERO" İNAL

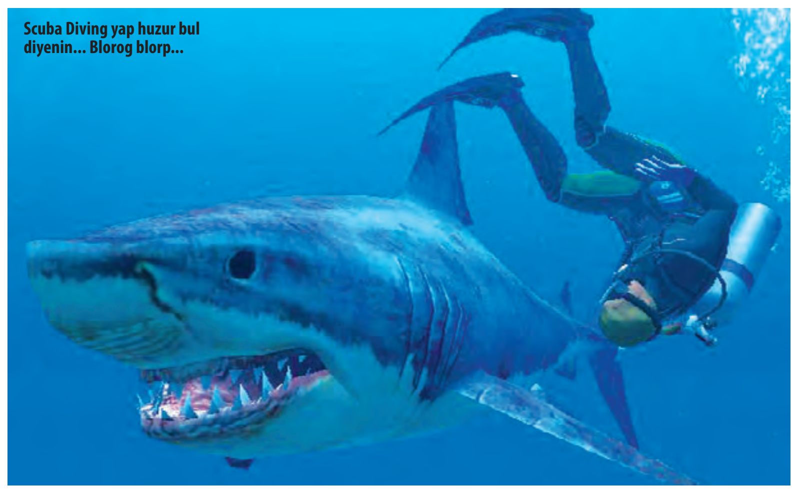
Denizin dibinde bulacağınız hiçbir şey sürpriz değildir. Bazılarının adı bile konmamış canlılar, yokolmuş uygarlıklar, gizli hazineler ya da oyunlar çıkabilir derinlerden… Bir dakika, oyunlar mı? Endless Ocean gibi mi? Tam değil. Aslında oyun olmayan bir şey var karşımızda. Bu şeyi daha çok **"İnteraktif Denizaltı Ansiklopedisi"** olarak görüyorum ben. Bir dalgıcı canlandırdığımız bu hikâyede amacımız suyun tadına varmak, denizin yeni ve ilginç kısımlarını keşfetmek, balıklar hakkında bilgi toplamak ve bu bilgiyi birilerine yardım etmek için kullanmak.

Endless Ocean'da yaşamımız iki kısımdan oluşuyor. İlki ve aslolanı, suyun altında geçirdiğimiz vakit. Burada gemimizden uzaklaşmadan her yöne yüzebilir, balıklarla eğlenebilir, yeni yerler keşfedebiliriz. Yüzmek için gitmek istediğimiz yere kumandayı tutup B tuşuna basmak yeterli (halbuki Wiimote'un yetenekleriyle daha ilginç bir sistem geliştirilebilirdi). Bir balık gördüğümüz zaman onu yalnız bırakmıyor, hemen yanına gidiyoruz. Ve iki boyutlu modellenmiş bu kâğıdımsı yaratığa önce yem veriyor, sonra da dokunmaya, okşamaya başlıyoruz! Hayır, balıklar hakkında garip düşüncelerim yok, bu yaptığımız bir şekilde onlar hakkında bilgi toplamamıza yarıyor. Gerekirse su altında notlar alabiliyor, kendimiz için iz bırakabiliyoruz. Daha sonra suda bize yardımcı olacak yunuslar da yanımıza katılıyor. Hatta onları biraz eğitip numaralar bile yaptırabiliyoruz.

Yaşamımızın ikinci kısmı ise gemimizde geçiyor. Burada bize gelen görev ve mesajlara bakabiliyor, gemimizi yeni bir dalma noktasına götürebiliyor, üzerimizdekileri ve tipimizi değiştirebiliyor, hatta istersek Wii'ye taktığımız SD Card'da bulunan MP3'lerimizi bile dinleyebiliyoruz. Bu aslında oyunun her yeri için geçerli, ses kalitesi de gayet yerinde. Ama bana sorarsanız MP3'lerinizle çok işiniz olmayacak çünkü oyunun müzikleri son derece etkileyici. Dinleyeceğiniz sesler, oyunun bu her şeyden uzak masmavi havasında her saniye rahatlamanızı sağlıyor ve kendi müziklerinizi unutuyorsunuz bile… Ortamdaki tek sorun dalgıcımız… Çalan müziklere çok kaptırmasından mı kaynaklanıyor yoksa adamın karakteri mi öyle bilmiyorum, ama dalgıcımız gemi üstündeyken bile yürümek yerine yüzer gibi hareket ediyor, ağzını oynatmadan konuşan diğer insanlarla el işaretleri kullanarak anlaşıyor. Teknoloji geliştikçe iletişim de boyut atlıyor canım!

Endless Ocean'ın ilginç özelliklerinden birisi, başka arkadaşlarınızla da denizin altında vakit geçirebilme imkânı vermesi. Bunu hem internetten, hem de yan yana yapabiliyorsunuz. Beraber yüzebilir, birbirinize şekiller çizebilir, işaretlerle anlaşabilirsiniz. Yanınızda oturan adamı dürtüp "şu balığa bak" demek yerine birtakım işaretlere başvurmayı tercih edecek kadar oyunun havasına kapılabiliyorsanız ne ala… Ama bu ihtimal o kadar yüksek değil.

Anladığınız gibi bu mavi dünya, her insanın ayak basabileceği bir yer değil. Eğer her oyunda aksiyon, her oyunda bol bol hareket olsun diyorsanız boşu boşuna üstünüzü başınızı ıslatmayın. Ama arada sırada biraz huzur arıyorsanız ya da denizlere ve balıklara hayranlığı olan bir Wii sahibiyseniz, bu dünyaya hoş geldiniz. Uçsuz bucaksız denizi ve birbirinden farklı yüzlerce balığıyla Endless Ocean sizi uzun süre oyalayacaktır.


Scuba Diving yap huzur bul diyenin… Blorog blorp…

> **Tür:** Macera > **Yapım:** Arika > **Türkiye Dağıtıcısı:** Nortec Eurasia (99 YTL) > **Yaş Sınırı:** Yok > **Multiplayer:** 2 kişi, Normal/Wi-Fi > **Web Sitesi:** http://www.touchgenerations.com


Kollarıma alıp sarsam seni….

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Tam bir İnteraktif Denizaltı Ansiklopedisi! Ama oyun değil işte…

6.8

PC PS2 PS3 Wii 360

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Tam bir deniz ansiklopedisi.
+ Uçsuz bucaksız bir deniz.
+ Süper müzikler ve kendi MP3'lerinizi çalma imkanı.

- İyi modellenememiş balık ve karakterler.
- Oyun herkese göre değil
- Kontroller çok sade.



YİĞİTCAN ERDOĞAN

Wii'nin başından kalkıp direk yazıya girişmek ilginç bir deneyim. Sanki az sonra gözümün sol altında yazıyı Wiimote'la nasıl hazırlamam gerektiğini söyleyen bir ikon pörtleyecek gibi. Sağımda Sonic'i bile görür gibiyim, selam söylüyor. Öteki tarafında Bowser var, onun yanında da Luigi vardır herhalde, görünmüyor. Ne? Deli miyim? Ne alakası var yahu? Sonic ne diyor bunlar ya? Sonic? Aa Sonic kalorifermiş… Bir dakika kalorifer mi? Durun siz kimsiniz? Beni götürmeyin! Bowser sen ihbar ettin değil mi! Bowser? Sen hep dolap mıydın?! E ben neyi fırlattım az önce çekiç diye o zaman? Ee, tamamen alakasız bir konu olabilir ama televizyon nerede?

KIRMIZI AMBULANS

Daha önce birçok olimpiyat oyunu görmüştük, kasetli "ateri"lerimizdeki beş pikselli koşucularımızdan üç boyutlu simülasyonlara kadar. Bir arkada kalan onlarca olimpiyat oyununa bakıyorum, bir de elimdeki oyuna. Aklımdan tek bir soru geçiyor: Dünyanın en büyük spor olaylarından biriyle dünyanın en büyük sanal rekabetini buluşturmak neden daha önce kimsenin aklına gelmemiş?

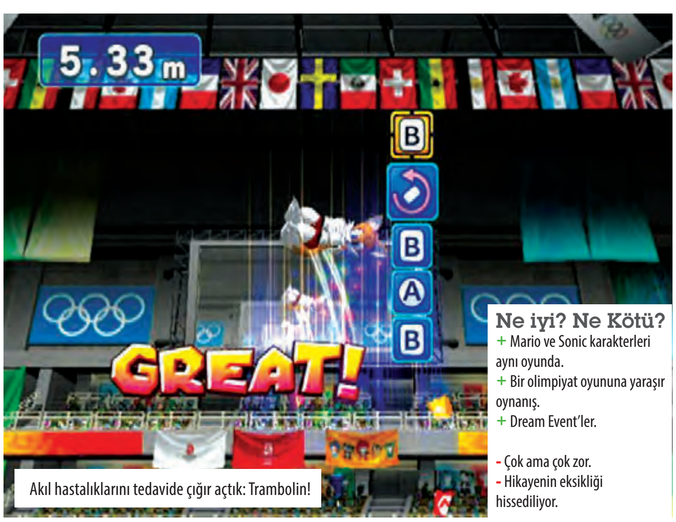
Mario & Sonic konusunda farklı beklentilerim vardı benim, açık konuşayım. Bir parti oyunu olmasını bekliyordum, mini oyunlara ağırlık verileceğini düşünüyordum. Farklı bir şeyler olma olasılığı da vardı zihnimde. Simülasyon bile yapabilirlerdi ama her ne yaparlarsa yapsınlar, **zor** olmasını beklemiyordum. Evet oyun zor, tahmin ettiğinizden çok daha zor hem de. Çünkü her oyun için ayrı bir rutin var ve *Sega* bu rutinleri mini oyunların klasik mantığı olan "kolayca öğrenilip, zor ustalaşılan" türde yapmamış. Gayet zor öğrenip, gayet zor ustalaşıyorsunuz. Ya da şöyle diyeyim: Kolunuz kopacak.

SAĞLAM KAFA, SAĞLAM KABUKTA BULUNUR

Hepsi iyi güzel de, siz de oyunun adını ilk duyduğunuzda kendi kendinize "Mario ve Sonic olimpiyatta ne arıyor" diye sormadınız mı? Ben sormuştum. Yalnız ben büyük ihtimalle daha saf olduğumdan, *Sega* bunu oyunun içinde bir şekilde açıklar demiştim. Hatta Jetgillerle Çakmaktaşların beraber oynadığı çizgi filmlerin tarzında olabileceğini bile düşünmüştüm. Ama yok, oyunun bir hikayesi, hatta hikayeymiş gibi davranan bir modu bile yok. Sadece spor dalları, Mario ve Sonic var.

Peki yeterli mi bunlar? Tabii ki öyle! Koşu, çekiç atma, masa tenisi, yüzme ve atlama gibi olimpiyatlarda klasik olmuş bir sürü spor dalı oyunumuzda Circuit (arka arkaya birçok oyun) ve Single Match (tek oyun) modları altında yer alıyor. Gayet de eğlenceliler. Ama *Sega* sağolsun daha da eğlenelim diye kendi dallarını uydurmuş ve onlara **Dream Events** demiş. Dört çeşit Dream Event var ve bunlar normal spor dallarının daha fantastik biçimleri. Power-up kullanabildiğimiz bir eskrim kulağa eğlenceli geliyor değil mi? Yeni yıla Dream Fencing oynayarak girmiş biri olarak diyebilirim ki kulağa geldiğinden daha eğlenceli! Ama Dream Event'leri çok oynayıp diğer modları yabana atmayın. Trivia'ları açmak için oynadığımız mini oyunlar bile sizi meşgul ediyor ve Wiimote'un özelliklerini dibine kadar kullanıyor. E diyelim oyun size kolay gelmeye başladı, ustalaştınız ve her spor dalında madalyalarla donattınız kendinizi. O zaman açın Mission modunu, oyun size normal spor dallarının içinde yapmanız gereken anormal zorlukta görevler versin, ter dökün. Ama uyarmadı demeyin, mission modu yoruyor insanı. Kaloriferleri Sonic, dolapları Bowser olarak görmeye başlayabilirsiniz.

Biraz Wii Sports'u aldatıyormuş gibi hissediyorum aslında ama ben "Wii'ye yakışır" tanımlamasını kullanacağım asıl spor oyununu buldum galiba. Siz de eğer benim gibi "Wii'ye eğlenceli bir spor oyunu gelmeyecek mi yahu?" diye bekliyorduysanız, eh, işte geldi. İzninizle şimdi ben de ona gidiyorum. Hadi Sonic-kalorifer, el salla okurlara, gidiyoruz!



Akıl hastalıklarını tedavide çığır açtık: Trambolin!

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Mario ve Sonic karakterleri aynı oyunda.
+ Bir olimpiyat oyununa yaraşır oynanış.
+ Dream Event'ler.

- Çok ama çok zor.
- Hikayenin eksikliği hissediliyor.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Mario mu döver, Sonic mi? Dua edin bunu koşu pistinde düşünmesinler.

8.0

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Spor > **Yapım**: SEGA > **Türkiye dağıtıcısı**: Aral İthalat (129 YTL) > **Yaş Sınırı**: Yok > **Multiplayer:** 2 kişi > **Web Sitesi:** www.sega.com/gamesite/marioandsonic/index.php

ONLINE



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

ŞUBAT, SARAH, GERALT, CHRISTIE GOLDEN...

Bu ay bir değişiklik yapıp geçen ayki kimi aktivitelerimle ilgili notlarımı paylaşacağım. Bakalım ilginç bir şeyler var mı?

• Nihayet Witcher'ı hakkını vererek oynadım. Atmosferi ve hikâyesiyle RYO'cuların kaçırmaması gereken, harika bir oyun olmuş. Doyamadım desem yeridir. Yazarı Andrzej Sapkowski'nin kitapları Türkçeye çevrilse de yesek.

• Sarah Brightman'ın son albümü Symphony geçen ay en çok dinlediğim albüm oldu. Gotik imaja bürünen Sarah Abla'nın albümünden Fleurs du mal, Canto Della Terra (Andrea Bocelli) ve I Will Be With You (Paul Stanley) her Brightman severe tavsiye edeceğim parçalar.

• Gerçi ben ilkini bitirmeden ikinci kitap Shadow Hunters çıkmış bile ama diğer bir "Nihayet!"i StarCraft'ın roman serisi The Dark Templar Saga'nın ilk kitabı Firstborn için dedim. Christie Golden (Ravenloft-Sislerin Vampiri, WarCraft-Büyük Şef) yine çok iyi iş çıkarmış. Zaten Golden tuvalet yazısı yazsa bile okurum. Arkeolog Jake Ramsey'in hikâyesi özellikle Protoss ve Terran severlerin hoşuna gidecek. Umarım kısa sürede Türkçeye çevrilir.

• Lost 4. sezon. Üç sezonda uslanmadım ki hala her Cuma'yı iple çekiyorum. Erkenden izleyip izlemeyenleri spoil vermekle tehdit etmek eğlenceli oluyor. Bir gün asla vermediğim spoil'ler yüzünden dayak yiyeceğim ama bakalım ne zaman…



OGZ GUILD'İNDEN HABERLER

Azeroth Goyun'larının Macerası Devam Ediyor

Geçen ay Azeroth'a da sızan Goyunların sayısı gün geçtikçe büyüyor. Bu yazı yazıldığı sırada Oyungezer WoW Guild'inin oyuncu sayısı 150'yi geçmiş bulunmakta. Guild'imizin amacı, çok sıkı yardımlaşma ve güzel bir muhabbet ortamını end-game olaylarla birleştirmektir. Guild PVE ağırlıklı olmak üzere PVP'ye de yer ayırmaktadır. Katılmak isteyen herkese kapımız açık. Şu anki üyelerimizin dağılımı şöyle:

Druid	**16**
Hunter	**16**
Mage	**15**
Paladin	**12**
Priest	**17**
Rogue	**18**
Shaman	**18**
Warlock	**20**
Warrior	**18**

Gördüğünüz üzere Warlock açmayın. Hunter da açmayın. Shattered Halls sunucusuna yolunuz düşerse, Vulherin (Berkant) veya Teizuya isimli karakterlere mesaj atarak anında aramıza katılabilirsiniz.

Guild hakkında tüm bilgiler ve detaylar için: http://wow.oyungezer.com.tr

DOĞMAYACAK ÇOCUK: MARVEL UNIVERSE ONLINE



Birkaç ay önce NCSoft'un Cryptic Studios'dan City of Heroes'un haklarını ve yapımcı kadrosunun bir kısmını alması soru işaretlerini beraberinde getirmişti. Ne de olsa bu ekip uzun zamandır hakkında bilgi verilmeyen Marvel Universe Online'ın da arkasında olan yapımcılardan oluşuyordu. Microsoft yetkilileri satışın Marvel Universe Online ile herhangi bir ilgisi olmadığını açıklamasına rağmen oyunla ilgili yeni bilgiler gelmemesi kafa karıştırıyordu. Cryptic de yeni oyunlar üzerinde çalıştığını açıklamasına rağmen Marvel Universe Online'ın adı bir türlü geçmiyordu. Bunun üstüne bir de Cryptic'in kimi kahramanlarla ilgili kaybettiği fikri mülkiyet davaları binince kötü haberin kokusu iyiden iyiye sardı ortamı. Sonuç: Microsoft bir süre önce Marvel Universe Online projesinin süresiz olarak durdurulduğunu açıkladı.



LOTRO'DA BOOK 12 MÜJDESİ

LotRO Online severlerin merakla bekledikleri Book 12 sonunda yayınlandı. Dev yamayla Elrond tarafından Laerden'i kurtarmak için Carn Dûm'a gönderiliyoruz. Burada Fornost Savaşı'nda kaybolan efsanevi yüzüğün topraklarına adımK atıyoruz. Görev sırasında bir Angmarim büyücüsüyle de kapışacağız. Bunun dışında 100 yeni görev, karakter görünüşünde değişiklikler, Monster Play için yeni bir alan (Delving of Frór) ve evlere eklentiler geliyor.

K2 NET.'TEN YENİ BİR PORTAL

K2 Network yeni oyun portalı GamersFirst.com'u duyurdu. Yeni web G1 hesabı açılarak istenildiği kadar oyun hesabı oluşturmak mümkün olacak. Ayrıca kredi alabilecek ve K2 Network oyunları (Global MU Online, Knight Online, Red Stone, Sword of the New World, War Rock) hakkında bilgilere ulaşabileceksiniz.



RAGNAROK ONLINE II GATE OF THE WORLD

BİRİ BANA KOCA GÖZLÜ İNSANLARIN VİKİNG MİTOLOJİSİNDEKİ YERİNİ AÇIKLAYABİLİR Mİ? - YİĞİTCAN ERDOĞAN

25 milyon kişi. Ne olabilir? Ne yapıyor olabilir bu 25 milyon tane insan ki ben burada bu sayıyı sizinle paylaşacak kadar önemli buluyorum? Cevabı hemen vereyim: Bu, Ragnarok Online'da bugüne kadar açılan hesap sayısı. Avrupa'da sadece iki milyon hesap açıldığını bildiğimizi varsayarsak, sormaz mıyız nerede diğer yirmi üç milyon kişi diye? Cevap şu elzem cümlede saklı: "Koreliler kafayı yemiş." Yemeseler böyle bir oyunu nasıl yaparlar yahu?

Oyunu indirirken aklımdan bir sürü şey geçiyordu, çoğu da oyunun üç boyutlu yapılmasının doğru bir karar olup olmamasıyla ilgiliydi. Çünkü daha önceden boyut atlarken kalite kaybeden oyunlara çok rastlamıştım, korkuyordum Ragnarok'un o büyüsü bozulacak diye. Fakat en büyük korkum oyunun yapısıyla ilgiliydi, bir başka WoW klonu görmek istemiyordum, sağolsun MMO piyasası onlarla doluydu zaten. Korkularım artmaktayken dosyaların hepsi geldi, gerekli işlemleri yaptım ve oyuna girdim. Buradan Gravity Corp'a selam ediyorum, o müthiş giriş müziğini seçtikleri için. Müziğin ilk notasını duyar duymaz anlamama yardımcı olmuştu zira: Ben bir Ragnarok Online oyununda ve daha da önemlisi bir anime toprağındaydım. Evet, Koreliler kafayı yemişti, ama bu iyi bir şeydi.

NEDEN KOCA GÖZLERİM YOK?! NEDEN?!

Anime demiştik değil mi? Evet, oyunun her köşesine sinmiş bir anime tadı yaratmış Gravity Crop. İmleçler, fontlar, moblar, görevler, her şey size kendinizi koca gözlü hissettirmek için yaratılmış. Fakat bu katiyen size batmayacak, en anime düşmanı insan olsanız bile rahatsız olmayacaksınız, sadece atmosferin içinde yitip gitmeniz anime nefretinizle doğru orantılı olarak biraz zaman alabilir ama en sonunda sesinizi inceltip arkada çalan şarkıya eşlik etmeye çalışırken bulacaksınız kendinizi.

Fakat kendinizi animeye çok kaptırmayın, oyun da oynayacaksınız en nihayetinde. Açın karakter yaratma ekranını. Ne görüyorsunuz? Ben söyleyeyim, silahınızın isminin değiştirilebildiğini. Ne alaka diyebilirsiniz, diyin, ben de demiştim. Nereden bileyim oyunun en güzel özelliklerinden birinin silahımızın ismiyle doğrudan bağlantılı olduğunu… Silahımız level atlıyor arkadaşlar. Evet, onu kullandıkça silahımız bir tecrübe puanı biriktirmeye başlıyor ve gerekli puana ulaşınca bize bir uyarı yolluyor. Biz de gidip blacksmith'lerde silahımıza level atlatıyoruz. Bu hasarını, hızını ya da isabet yüzdesini etkiliyor. Belli level'lardan sonra da silahımıza özel kristaller ve taşlar ekleyebiliyoruz, böylece silahımız daha da güçleniyor.

Tabii bunun yanında siz de normal bir MMO karakteri gibi level atlıyorsunuz fakat normal bir MMO'dan biraz farklı olarak burada iki çeşit XP var. Job XP, yani İş XP'sini meslek level'ınızı yükseltmek için kullanıyorsunuz ve mesleğinizi değiştirdiğinizde bu sıfırlanıyor. Character XP, yani Karakter XP'si ise kendi level'ınız. Bunun artması statları yükseltiyor, daha güzel tertibatlara yelken açıyorsunuz.

KORELİLER-SAN KAFAYI-TUTSUKE YEMİŞ-RAMEN

Meslek değişimi ise… işte sanırım oyunun en can alıcı noktasına geldik. Meslek değiştirdiğimizde İş XP'miz sıfırlanıyor ama üzülmeyin. XP'miz gibi yeteneklerimizin de iki çeşit olması burada çaktırmadan avantaj sağlıyor bize. Açın skillbook'u, iki çeşit yeteneğiniz olduğunu göreceksiniz: Special Ability ve Skill. Skill'ler sadece kendi özel sınıflarında kullanılabiliyorlar, Special Ability'ler ise (sıkı tutunun) meslek değiştirdiğimizde bizde kalıyor ve kullanılabiliyorlar! Ev-vet iyi duydunuz, Swordsman iken aldığınız Bash, Enchanter dahi olsanız bunlar sizde kalıyor. Bu oyunu o kadar geliştiriyor ve denklerinden ayrı bir yere koyuyor ki.. Sırf bu yüzden, oyunun 3D olma çabasını kötü karşılayacaklara rahatlıkla tasalanmamalarını söyleyebiliyorum. Çünkü görünen o ki Gravity neyi koruyup neyi değiştireceğini çok iyi kavramış. Karşımızdaki oyun hala, had safhada Koreli bir Ragnarok Online zira. Allah bozmasın.





Hayır quest amcanın kafasından yola çıkarak hazine bulmak değil.





-JESUSKANE

GELECEGE DÖNÜŞ

Biliyorum biliyorum. "Anlatacak ne var ki?" diyorsunuz içinizden. Online sayfalarına nadiren konuk olan, o zamanlarda da kafa göz daldığım Star Wars Galaxies'in yan etkileri bunlar. Bir kenara bırakın bunları ve kulak verin oyungezerler. Bakalım neler olup bitiyor SWG diyarlarında...

AYLIK GALAKSİ RAPORU, ÖZETLER

Yılbaşı öncesi oyuna eklenen "Heroic Encounters" ile fanların instance açlığı bir nebze olsun giderilmiş oldu. SW evreninin ve SWG'nin bilinen yüzleriyle karşılaşma imkanına kavuşan galaksinin sakinleri (ne sakini, herkes sinirli bizde) bir yandan da Chapter 7 ile kavuştuğumuz koleksiyon sistemiyle kafayı bozmuş durumda. Beast Master Expertise'ın eklenmesinden sonra zaten darbe yiyen PvP ise oyuncuların uğraşacak başka şeyleri olduğundan, biraz gözden düşmüş durumda. Belli gruplar dışında PvP zone'lar (Restuss) boş denilebilir. En son chapter'la eklenen Nova Orion Crisis instance'ı sebebiyle dikkatler iyiden iyiye dağıldı. Hele ki hafta içinde yapılan ufak bir güncellemeyle yıllardır istediğimiz animasyonların bir kısmının tekrar oyuna eklenmesi oyundan iyice soğumakta olan oyuncuları şaşkına çevirdi.

ŞİMDİ YEREL HABERLER

Darth Vader'ın göz ağrılarından droid ödül avcısı IG-88, Lok gezegeninde görüldü. "Aaa instance'a gel girelim" diyenler kapıda kalınca ikinci bir şaşkınlık anı yaşandı. Aurillan Village ve sakinlerinin, yanlarında onlarca yeni görevle gelmesi şaşkınlığı bir kat daha artırırken, bu ve diğer instance'lara girebilmek için belli görevler yapmamız gerekiyor olması gayet anlaşılır bir durumdu. Asıl şaşkınlığımızıysa görevleri tamamlayıp instance'lara girince yaşadık. Çünkü her ilk denemede olduğu gibi, girmemizle ölmemiz bir oldu. Öte yandan IG-88 ve ilk temasta bizimle birlikte havayı uçmayı seven droid'leri elbette tek konuğumuz değildi.

Yıllardır oyun içinde geyiği dönen, belli moblardan tek tük tüfeği düşen meşhur Tusken King, Mos Espa'yı küçük ordusuyla işgal etmişti. Şehri kurtarmak elbette yine biz oyunculara düşüyordu. Diğer canlıların yaşam enerjisini emmek gibi kötü bir alışkanlığı olan Axkva Min'in instance'ı ise ziyarete açılan diğer bir turistik bölge oldu.

KOLEKSİYON ÇILGINLIĞI

Kısmen EverQuest 2'den devşirme koleksiyon sistemi oyuncuları uzun süredir meşgul ediyor. Onlarca koleksiyonu tamamlamak için koşturup duran oyuncuların keyfini kaçıran tek şey internette kolaylıkla bulunabilen, konuyla ilgili rehberler. Koleksiyonları tamamladıkça aldıkları title, dekoratif item'lar, buff'lar ve diğer eşyalar elbette oyuncuların iştahını kabartıyor.

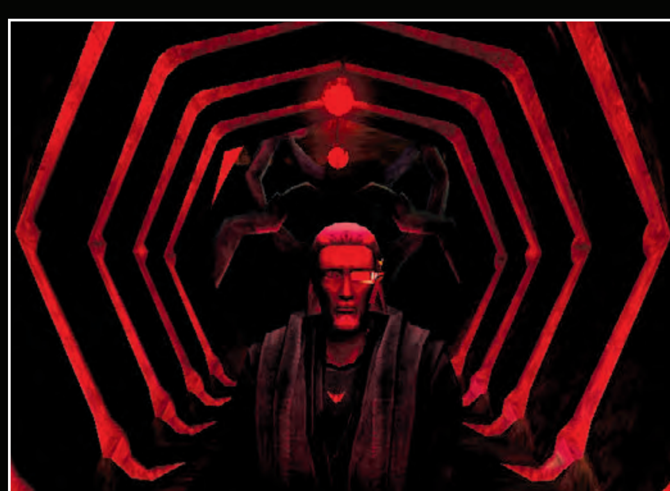
HAVA DURUMU

Heroic Encounter'ıydı, koleksiyon sistemiydi derken Jump to Light Speed'le alakası olmayan, ayakları sürekli yere bassın isteyen oyuncular oldukça mutlu edildi. Ancak uzay meraklıları bu durumdan pek memnun değildi. Son chapter'da Nova Orion Crisis'in gelişi, eklenen yeni gemiler ve koleksiyonlar sebebiyle onların da gönlünü aldı.

Eski köye yeni adet, ara chapter'lar yerine "game update" olarak karşımıza çıkmaya başlayan güncellemelerin sonuncusunda eklenen karakter animasyonları da keyfin üstüne kaymak çekmiş oldu.

ACILARIN SWG'Sİ

Çıktığı günden bu yana inişli çıkışlı grafiğiyle SWG özellikle sıkı takipçilerinin canını pek çok kez yaktı. Oyundan bahsettiğimiz



her yerde neden hala SWG'den vazgeçmediğimiz sorularıyla karşılaştık, fanboylukla suçlandık, kalbimiz kırıldı. Sonra biz de kendimize sorduk aynı soruyu. Neden hâlâ Galaxies?

Ultima Online sonrasında piyasaya çıkan devasa online oyunların pek azı türe yeni fikirler, yeni özellikler katıyordu. 1970'lerden beri milyonlarca takipçisi olan Star Wars gibi bir evreni konu alacak bir oyunun başarılı olması kaçınılmazdı. Piyasaya çıktığı dönemde farklılığı ve derinliğiyle oyuncuları kolayca kıskacına alan Star Wars Galaxies, yıllar boyu oyunun arkasındaki isimlerin yanlış kararları ve gereksiz çıkışlarıyla DVO dünyasının en komik ve acıklı deneyimlerinden biri haline gelmeyi başardı. Oyunu geliştiren ekipten geriye kimse kalmayınca, sürekli değişen toplama geliştirici ekibin kontrolü altında ve anmayı pek sevmediğimiz isimlerin yönetiminde başıboş bir hale gelen SWG, yıllar sonra ilk defa ayakları üstünde durmaya çalışıyor.

Julio Torres'in SWG'den şutlanması (Sağlam şut. Tam Force Unleashed'in 90'ına taktılar.) oyuncuları pek bir sevindirmişti. Bu değişimin ardından SWG evreninde, mevcut geliştirici ekibin üst üste eklemeler yapması, bug temizliklerinin sıklaşması gibi oyuncuları heyecanlandıran yenilikler görülmeye başladı. Geçmişi anmaktan dilinde tüy biten bizler için de sevindirici gelişmelerdi bunlar.

NEDEN OYUNA DEVAM?

Uzunca bir süre oyuna yapılan eklemelerdeki "aman milleti meşgul edelim kaçmasınlar" havası yavaş yavaş dağıldı. Oyuncu sayısındaki düşüş, yeni bir genişleme paketi ihtimalini neredeyse imkansız çıtasına dayadı. Ancak her yeni chapter'la yapılan eklemeler, genişleme paketlerini aratmıyor.

Heroic Encounters adı altında eklenen 3 yeni instance, Axkva Min, Tusken King ve IG-88 gibi oyunun ve evrenin takipçilerinin gayet iyi bildiği karakterlerle karşılaşma şansını bizlere veriyor. Şahsen oyunun solo oynanabilirliğini daha çok seven beni pek mutlu etmese de, oyuncuları grup aktivitelerine iten bu eklemeler, galaksinin dört bir yanına dağılan kalabalığı bir araya getirmeyi başarıyor. "Büyük lonca" kavramı onlarca oyuncudan tekrar yüzlerce oyuncuya doğru kayıyor. Instance'lar getirdikleri yeni eşyalar dışında koleksiyon sisteminin de bir parçası olarak karşımıza çıkıyor. Instance'ları tamamladıkça elde ettiğimiz token'larla oyuna tekrar dahil edilen Aurialla Village'ta yeni eşya setleri alabiliyoruz. Şahsen eşya setleri muhabbetleri de canımı sıkan diğer bir mevzu genelde. Oyunda sahip olduğum hiçbir eşya kişisel becerilerimden daha önemli olmamalı.

Instance'lar öncesi, mezarından kaldırılan ve karşımıza Beast Master olarak çıkan Creature Handler mesleği, meraklılarını tekrar oyuna bağlayan etkenlerin başında geliyor. Kombat becerileri de gözden geçirilen evcil hayvanlarımızla neredeyse eski günlerin tadında eğlenebiliyoruz.

Jump To Lightspeed genişleme paketinden beri pek el sürülmeyen oyunun uzay kısmı da son chapter'da elden geçirildi.

Yeni bir space zone ve instance eklenmesi yanında, yeni gemilere de kavuştuk. Böylece galaksinin yalnızlıktan şikayetçi pilotlarının da hayatı biraz hareketlendi.

İşin en güzel yanı bu son değişiklikler, öncekiler gibi "verin emziği, sussunlar" havasını kesinlikle yaratmadı. Mevcut bug'ların hızla temizlenmesinin yanında, yeni eklemelerle ilgili her türlü düzeltmenin bir iki gün içinde yapılıyor olması hoş. Orijinal oyunu oynayıp NGE'den nefret etmemiş birini bulmak zor. Ancak kim ne derse desin NGE en parlak dönemlerini yaşıyor. Halen ilk ve tek Star Wars devasa online oyunu olan SWG, piyasada bulabileceğiniz oynamaya değer nadir bilim kurgu DVO'lardan biri.





1- Tusken King'i tahtından indirebilmek için takım çalışması şart.

2- Beast Master, Creature Handler imitasyonu olabilir ama biz ona da tamamız.

3- Bobba Fett istedik IG-88 gönderdiler. Droidten kelle avcısı olur mu demeyin.







STAR WARS GALAXIES TARİHİ

- 26 Haziran 2003 Star Wars Galaxies: An Empire Divided piyasaya çıktı – OGZ Notu: 9.3
- 7 Aralık 2003 İlk oyuncu Jedi karakter slotu açıldı
- 27 Ekim 2004 Jump to Light Speed (genişleme paketi) – OGZ Notu: 8.0
- 27 Nisan 2005 Combat Upgrade yayınlandı – OGZ Notu: 7.1
- 5 Mayıs 2005 Rage of the Wookies (genişleme paketi) – OGZ Notu: 6.5
- 1 Aralık 2005 Trials of Obi-Wan (genişleme paketi) – OGZ Notu: 7.0
- 15 Aralık 2005 New Gaming Enhancements yayınlandı – OGZ Notu: 3.0
- 19 Şubat 2008 New Gaming Enhancements Chapter 8.1 – OGZ Notu: 7.4



Alıştığımız devasa online oyunların yolundan yürümeyen Tabula Rasa, piyasaya çıktığı dönemde yaşadığı problemleri geride bıraktı. Bu yenilikçi oyuna ucundan bulaşmak isteyenlere ama alışılmadık özellikleri yüzünden zorlananlar yardım elimizi uzatmasak olmazdı. Biz de, uzattık (?)

BEN KİMİM?

Karakter yaratma olayı ne kadar eğlenceliyse, yarattığımız karaktere isim verme bölümü o derece sıkıntılıdır. Hele ki yıllardır oyunlarda kullandığınız takma ismi kullanamıyorsanız çok daha can sıkıcı bir hal alabilir. Karakterimiz üstünde pek ciddi oynamalar yapamadığımız TR karakter yaratma ekranında dikkat edilmesi gereken en önemli husus soyadınız. Çünkü ilk yarattığınız karakter için seçeceğiniz soyadı diğer tüm karakterleriniz için de kullanılacak. Yani gerçekten soyadınız bu olacak. Sırf geyik olsun diye bir isim atayıp sonra sıkılırsanız, tüm karakterlerinizi silmeden bunu değiştirme şansınız yok.

BEN NECİYİM?

TR diğer DVO'ların aksine karakterinizi yarattığınızda bir meslek seçmenizi istemiyor. Tüm oyuncular Recruit olarak TR dünyasına giriş yapıyor. Meslekler, seviyeniz arttıkça karşınıza çıkıyor. Bu sayede oyun hakkında bir fikir sahibi olmadan seçim yapmak durumunda kalmıyoruz. Meslek ağacı ile beşinci seviye de tanışıyoruz.

Soldier & Specialist: Roller birden fazla mesleğe dağıtılmak yerine iki ana mesleğe ve bunların alt dallarına yüklenmiş. Soldier (yaaaani asker) dps ve tank rollerini üstlenirken, Specialist destek sınıfı olarak karşımıza çıkıyor.

Commando & Ranger: Soldier olarak yolumuza devam edersek 15. seviyede bu iki meslekten birini seçmek durumunda kalıyoruz. Commando daha ağır silahlar ve zırhlar ile cephede ön saflarda yer almak isteyen oyuncuları mutlu ederken, Ranger, işini uzaktan ve çaktırmadan halletmeyi sevenlerin tercihi oluyor.

Sapper & Biotechnician: 15. seviye Specialist'in seçebileceği mesleklerden Sapper, grup buffları ve debuffer rolünü üstlenirken, Biotechnician healer görevi üstleniyor.

Grenadier & Guardian: 30. seviyeye gelindiğinde 4'üncü tier mesleklere ulaşıyoruz. 30. seviye Commando'lar, alan etkili dps'e odaklanan Grenadier, ya da yakın dövüş konusunda oyunun en sağlam mesleği Guardian'a yönelebilirler.

Sniper & Spy: Ranger alt sınıflarından Sniper adından da anlaşılabileceği gibi uzun menzilli silahlar ile işini görürken, düşmanın arasına görünmeden sızmak ve ilk saldırının avantajından yararlanmak isteyen oyuncular Spy'ı tercih etmeli.

Demolitionist & Engineer: Sapper alt sınıflarından Demolitionist alan etkili ataklara ve debufflara yönelirken, engineer grup destek elemanı olarak rol alıyor. Özellikle çarpışmalar sırasında kurabildiği geçici yapılar ve savunmayı (zırhı) arttıran buffları ile önemli bir destek elemanı.

Medic & Exobiologist: Son olarak Biotechnician alt sınıflarından Medic grup heal ve buffları için en uygun meslek. Ayrıca hasar tiplerini değiştirebilmesi, düşman yaratıkları kısa süreliğine kontrol altına alabilmesi ve geçici ölümsüzlük buffları ile en önemli destek elemanı. Exobiologist ise summon becerileri ile ön plana çıkıyor. Diğer oyuncuların ya da kendisinin kullanabileceği petler yaratabildiği gibi, geçici yardımcı yaratıklar çağırabiliyor. Ayrıca savaş anında kendini klonlayarak hem dps'ini arttırıyor hem de düşmanı şaşırtabiliyor.

Tüm meslekler kendi alanlarında crafting becerilerine sahip. Oyun boyunca kazandığınız puanları farklı özelliklere ve yeteneklere dağıtarak karakterinizi istediğiniz yöne çekmeniz de mümkün. Karakterler arası çeşitlilik bu yolla sağlanırken, alt roller için ara sınıflar yaratmak da mümkün.





SAVAGE 2 A TORTURED SOUL

SAVAŞMA, SAVAGE! -YİĞİTCAN ERDOĞAN



O elindeki ne biliyor musunuz? "Yolumdan çekil" ağacı. Evet ismi bu.

Dikkat ettiniz mi bilmem, Türk oyuncularının belli başlı birkaç oyun fantezisi vardır. Taksim-Aksaray hattında geçen bir minibüs simülasyonu, bütün sahada tek bir futbolcuyu kontrol ettiğimiz bir futbol oyunu ve onun bir benzeri; bütün bir savaş alanında tek savaşçıyı kontrol ettiğimiz ve kumandanın da gerçek bir insan olduğu bir strateji oyunu. Eh, Savage zihnimizde minibüs şöförü ya da futbolcu çağrıştıracak bir sözcük olmadığına göre, sanırım elimizdeki oyunun hangi fantezimize hitap ettiğini tahmin etmişsinizdir.

UZAKTAN KUMANDAN

Oyun, WoW'daki Battleground'lar gibi maçlar şeklinde oynanıyor. Bir maça başlamadan evvel tarafınızı (Yaratık ya da İnsan) ve sınıfınızı seçiyorsunuz. Yaratıkların da İnsanların da yedişer sınıfı var ve bunlar dengeli dağıtılmış, hiçbir zaman bir tarafın diğerinden üstün olduğunu net bir şekilde söyleyemiyorsunuz. Sınıflar seçildikten sonra oyunculardan biri Kumandan olmak istediğini belirtebiliyor ve grubun onayını da alarak iş başına geçiyor. Kumandanın görevi, GZS kamerasından takip ettiği harita üzerinde taktik belirlemek ve ona göre emirler vermek. En nihayetinde emirlere uyup uymamak size kalmış elbette ama kumandanla beraber hareket etmek sizi zafere tartışmasız yaklaştırdığından, emirin demiri kestiğini zamanla farkediyorsunuz.



O bir Dwarf değil. Sadece çok kısa bir insan.

Kumandan seçilip maç başladıktan sonra herkese bir sınıf seçme şansı veriliyor. Merak etmeyin, bir sınıfa maç boyunca bağımlı kalmak zorunda değiliz, bilakis takımın ihtiyacına göre sınıf değiştirmek zorunda kalıyoruz bol bol. Diyelim büyük bir ordu üssünüze doğru geliyor, hemen Stronghold'a ya da Lair'e (ana bina) girip Chaplain ya da Shaman olun, savaşan takım arkadaşlarınızı iyileştirin. Ordu dağılmaya yüz tutmuşken tekrar üsse girip Legionnaire ya da Predator olun, kalanları dağıtmaya yardımcı olun. Tekrar üsse girin, Builder ya da Conjurer olun, yıkılan binaların yeniden yapımına yardımcı olun ya da harap olmuş binaları tamir edin. İşiniz bittikten sonra dilerseniz Marksman ya da Shape Shifter olup izciliğe çıkabilir ya da Steambuchet, Battering Ram, Tempest veya Behemoth olup düşman binaların üstüne kabus gibi yağabilirsiniz. Tabii bütün sınıflar oyunun başında açık halde değiller, maça başlarken İnsan tarafında Builder, Marksman ve Savage, Yaratık tarafında ise Conjurer, Shape Shifter ve Summoner açık durumda. Diğerlerini kumandanımız gerekli binaları diktikçe açıyoruz. Bina dikmek için oyunun tek kaynağı olan altına ihtiyacımız var. Bu, madenlerin stratejik önemini inanılmaz artırıyor ve her adımınızı buna göre atmak zorunda hissediyorsunuz. Bu stratejik oynama mecburiyeti, size bir savaşın parçası olduğunuz gerçeğini hatırlatıyor bıkıp usanmadan.

AĞAÇLAR ORMANA, ORMANLAR BEHEMOTH'A

Hiç eksik olmayan büyük savaş hissi bir yana, kendi başınızdan başka bir şey görmüyorken bile oyundan zevk alabiliyorsunuz, zira yetenekler ve sınıflar dahice hazırlanmış. Silah olarak köklerinden sökülmüş bir ağaç kullanan Behemoth'tan tutun da karşıdakinin kılığına girebilen Shape Shifter'a, bildiğiniz amele Builder'dan Kratos bozması Legionnaire'e kadar her sınıfı oynarken inanılmaz bir zevk aldım ben Savage 2'den. Zaten emin olun, eğer sınıflar dengeli hazırlanmasaydı oyun ne kadar özgün olursa olsun, verdiği eğlence bu kadar olmazdı. Çünkü oyuncular takımlarına yarar sağlayacak herhangi bir işle meşgul olduklarında xp topluyorlar ve maç sıralamaları bu xp'lere göre oluyor (bu xp frag gibi, her maç sonunda sıfırlanıyor). Bina tamiri, iyileştirme, adam öldürme, altın madeni bulma gibi olayların hepsi tek tek xp verdiğinden hiçbir sınıf diğerinden ezik gözükmüyor insanın gözüne. Bu da dengeli bir oynanış sağlıyor, sağolsun.

Savage 2 içeriğiyle olduğu kadar zamanlamasıyla da doğru bir oyun. Sizin elinizde başka oyun kaldı mı bilmem ama ben tam da kıtlık çekerken Savage 2'ye yakalandım. Pişman değilim, yine olsa yine yakalanırım.

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

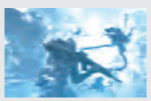
FAZLA ŞİŞİRİLMİŞ OYUNLARI PATLATMAKTAN DAHA ÇOK SEVDİĞİMİZ ŞEY, HİÇ BEKLENMEDEN ÜSTÜMÜZE ÇÖKEN, SÜRPRİZ GÜZELLİKTEKİ OYUNLAR... ARADA SIRADA DA OLSA KONTRPİYEDE KALMAK HOŞUMUZA GİDİYOR YAW!

FPS *(First Person Shooter)*

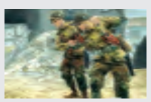


BIOSHOCK
PC, 360

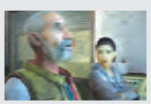
Kapitalizmin başkenti Rapture'a hoşgeldiniz. Küçük çocuklarınızı, özellikle de kızlarınızı kreşlerimize gönül rahatlığıyla bırakabilirsiniz. Leziz toniklerimizi denemek için alışveriş merkezimize mutlaka uğramalısınız. Tezgahtarlarımız biraz iri olmalarına rağmen, oldukça dost canlısıdırlar. Eğer ortalıkta koşuşturan balo maskeli tipler görürseniz de paniklemeyin, onlar şehrin sakinleri. Geri dönüş yolunda yıkılan ve yanan yerler görürseniz paniklemeyin... Bizi seçtiğiniz için teşekkür...teşekkür...teşekkür...



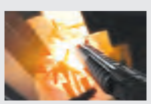
Crysis
PC
Sadece bir FPS olarak değil, bir oyun yapma aracı olarak da çok başarılı bir oyun Crysis. 1-2 yıl içinde hepimizin tüm detaylar açık oynayabileceğimiz bilgisayarları olacak inşallah.



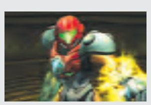
Brothers in Arms: Earned in Blood
PC, PS2
Call of Duty'nin yanında görmezden gelinmesi büyük bir kayıp olan BiA serisi, FPS'sini taktik soslu sevenlere göre. Siper almak ve takımınızı en iyi şekilde yönetmek zorundasınız.



Half-Life 2: Orange Box
PC, 360, PS3
Gordon Freeman'ın maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Verdiğiniz parayı en çok hak eden oyun paketi.



Black
PS2
Her şeyin yıkıldığı, herkesin patladığı Black, Playstation 2'nin en iyi oyunlarından biri. "Keşke PlayStation 3'e de yapılsa" dedirtecek kadar iyi.



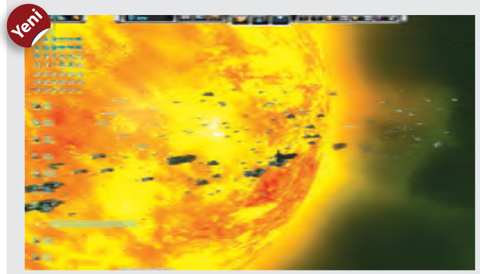
Metroid Prime 3 Corruption
Wii
Wii FPS türü için en ideal konsol ve Metroid de bunun en güzel kanıtı. Aslında tam bir FPS olmasa da, azıcık iltimas geçiyor ve onu da listeye alıyoruz.



Unreal Tournament 3
PC, PS3, 360
Deathmatch oyunlarının en iyilerinden hala. Ama bir önceki oyunla biraz fazla mı benziyorlar ne?

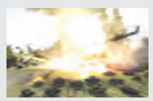
STRATEJİ

Yeni

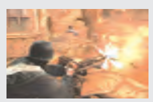


SINS OF A SOLAR EMPIRE
PC

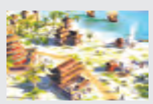
Günlük güneşlik bir imparatorluğun ne tür bir günahı olabilir ki? Plajda çıplak güneşlenmek? Slip mayo giymek? İnatla nükleer enerji kullanmak? (aman da mesaj verirmiş :) Veya insanı hiç beklemediği anda boğazından yakalayıp, geceler boyunca yakasını bırakmayan bir strateji oyunu olması mı? Sins, ilk bakışta karmaşık görünse de, öğrendikçe içine çekildiğiniz, çekildikçe de akrabalarla, eşle dostla ilişkiyi kestiğiniz bir strateji. Sınav haftasına gelenlere ve dergi yetiştirmeye çalışanlara yasaklanmalı!



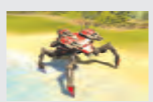
World in Conflict
PC
Geçen yılın kesinlikle en iyi strateji oyunu olan World in Conflict'te birimler üretilirken bekleme derdinden kurtuluyorsunuz. Hiç nefes alamadığınız durumlar olacak.



Company of Heroes: Opposing Fronts
PC
CoH'a değişken hava koşulları, iki yeni savaş birliği, gelişmiş fizik ve yapay zeka getiren Opposing Fronts paketi, aynı zamanda çalışmak için ilk oyuna gerek de duymuyor.



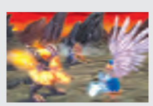
Age of Empires 3: Asian Dynasties
PC
Rise of Nations'ı yapan Big Huge Games tarafından geliştirilen Asian Dynasties, Age of Empires 3'ün en iyi ek görev paketi.



Supreme Commander: Forged Alliance
PC
Bu ay ek görev paketlerinden girdik strateji tavsiyelerine, ama son aylarda çıkanlar da tavsiye edilmeyecek gibi değil. Forged Alliance da Supreme Commander'ı sevenler için ideal.



Medieval 2 Total War Kingdoms
PC
75 saatten fazla oynanışıyla bir ek görev paketinden çok tam bir oyun Kingdoms. Yanlız, dört farklı senaryo için dört kurulum dosyası olmasına gıcığız.



Heroes of Might & Magic 5
PC
Tribes of the North'la HoMaM 5 üçlemesi tamamlandı. Sıra tabanlı stratejilere yabancıysanız, sizi bu türe hızla ısındıracak, mükemmel bir oyundur.

AKSİYON

Yeni



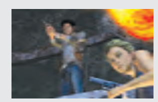
NO MORE HEROES
Wii

Işın Katanası! No More Heroes oyun literatürüne işte bunu kazandırıyor! Suda51'in çılgın fikirli, minimalist görünüşlü ve sadist oynanışlı ikinci oyunu olan NMH'de, kedinizi seviyor, WiiMote'u tuhaf şekillerde yukarı aşağı sallıyor, karşınıza çıkan düşmanları biçiyor ve günün sonunda otel odanızın tuvaletine girip "save ediyor", rahatlıyorsunuz. Gerçekten rahatsız bir oyun No More Heroes, ama çok da güzel ve Wii'nin yanlızca "küçüklere yönelik" oyunların konsolu olmadığının da kanıtı.

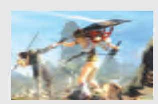
Yeni



Devil May Cry 4
PS3, 360
Yeni oğlan Nero'yu gözümüz tuttu. DMC4 de oynamaya değer bir aksiyon oyunu olmuş. Her iki karakterin de karizması tavan yapmış



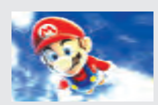
Uncharted: Drake's Fortune
PS3
Gears of War'un silahlı çatışmalarıyla Tomb Raider'ın araştırma ve uçurumdan atlama yanını harmanlayan bu oyunu, Playstation 3 sahipleri kaçırmamalı.



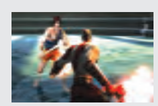
Heavenly Sword
PS3
Playstation 3 sahipleri aksiyon oyunları konusunda oldukça şanslı. Yaşam gücünü emen Heavenly Sword'le olan macerası, God of War 2 kadar iyi olmasa da, denemeye değer.



Assassin's Creed
PS3, 360
Yılın en çok beklenen aksiyon oyunuydu. Kılıç dövüşleri, kalabalığı kullanmak, her çıkıntıya tutunmak gibi yeni fikirleri, düzgün bir oyun haline getirmeyi başarmışlar.



Super Mario Galaxy
Wii
Kim demiş platform türü ölmüş diye? Wii'nin olmazsa olmaz oyunlarının sayısı giderek artıyor ve SMG de (silah ismi gibi oldu) onlardan biri. Platform seviyorsanız, mutlaka alın.



God of War 2
PS2
Aksiyon kahramanları var, bir de Kratos var. 3 yıllık mazili bir karakter olsa da, herhalde aksiyon oyunları içinde onun eline su dökebilecek bir babayiğit çıkmaz.

TAŞ KALPLERİMİZİ YUMUŞATAN, UNUTULMAZ AŞIKLAR



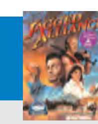
1. **SQUALL LEONHEART & RINOA (FINAL FANTASY 8)**
   Kız hakikaten uğraştı ama en sonunda Squall'ın kalbini kazandı.
2. **MAX PAYNE & KARISI (MAX PAYNE)**
   Karısının acısını unutmak için üstünden uçmadığı kanepe kalmadı.
3. **PRINCE & FARAH (PRINCE OF PERSIA SERİSİ)**
   Prens unutulmayı göze alıp, tüm oyunu geri saracak kadar sevdi.
4. **OVERLORD & MINION'LAR (OVERLORD)**
   Onların sevgisi biraz farklı olsa da, aşkla bağlılar Lordlarına.
5. **BOWSER & PEACH**
   20 yıldır uğraşıyor kızla evlenmek için Bowser. Mario çık aradan artık.

SON YILLARIN EN ORİJİNAL FİKİRLİ 5 OYUNU



1. **PATAPON (PSP)**
   Ritm oyunu ve strateji bir arada... Bu bir çılgınlık olacak!
2. **PORTAL (PC, PS3, 360)**
   3 saat bizi kesmedi. Doğru düzgün ve uzun bir versiyon lütfen!
3. **UPLINK (PC)**
   Sadece yazıdan ibaret bu Hacker'lık oyunu, insanı mahkum ediyordu.
4. **LOCO ROCO (PSP)**
   Şarkı söyleyen, toplaşan, dağılan yaratıklardan ibaret bir platform.
5. **DEFCON (PC)**
   Kuşbakışı 3. Dünya Savaşı ve dünyanın sonundan strateji yapmışlar.

ADI "J" İLE BAŞLAYAN EN GÜZEL 5 OYUN



1. **JAGGED ALLIANCE**
   En iyi sıra tabanlı stratejidir. İkincisi de hiç fena değildir aslında.
2. **JET GRIND RADIO**
   Türkiye'de pek bilinmese de, Dreamcast'in en iyi oyunlarındandır.
3. **JAK & DAXTER**
   Bu ikili PlayStation 2'nin kendine has en iyi platformlarında rol aldı.
4. **JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION**
   Bioware'den babam çıksa yerim! Tuğbek sevmese de,inadına oynanır.
5. **JUST CAUSE**
   Arabanın tepesine çık, uçarak uzaklaş. Fantastik bir aksiyondur.

RYO *(Rol Yapma Oyunu)*



Mass Effect
360
Bioware bir oyun yapıyor ama sesi yıllarca yankılanıyor RYO severlerin kalplerinde. Uzayın sonsuzluğunda geçen bu uzun macera da tam bir Bioware klasiği. Merak etmeyin, 1 yıl içinde PC'de.



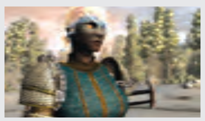
Eternal Sonata
360
Şopen'in ölüm döşeğinde, diğer dünya ile bu dünya arasında gidip gelmesini konu alıyor. Bir Japon RYO'su olarak türe bir şey katmıyor, ama görselliği ve konusu ilginizi çekebilir.



Depths of Peril
PC
İnanılmaz ama ufacık bir ekip Diablo'dan beri yapılmış en iyi fikirlere sahip hack'n'slash'i yapmış. Sizinle aynı quest'e kasan NPC'den önce yetişmek için çabalamak ne kadar komikmiş :)



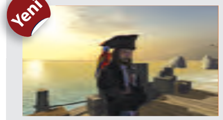
The Witcher
PC
Neverwinter Nights'ın motoruyla inanılmaz bir RYO oyunu yapmış Polonya'lılar. Bazı teknik aksaklıklarına rağmen, müthiş hikayesi için mutlaka oynanmalı!



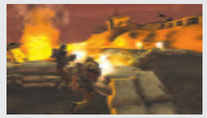
NWN 2: Mask of the Betrayer
PC
Daha karanlık bir atmosfer ve daha dolu içeriğiyle, NWN2'yi bile aşan bir ek görev paketi olmuş Mask of the Betrayer.

DVO *(Devasa Online)*

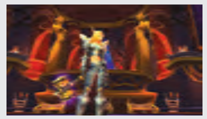
Yeni



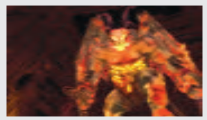
Pirates of the Burning Sea
PC
Bu oyunda Jack Sparrow gibi komik korsanlar yok. Şirin grafiklerine rağmen gayet ciddi, öğrenmesi zor, savaşmaktan çok ticaret düşüneceğiniz bir oyun olmuş Pirates. Sadece ciddi DVO'culara.



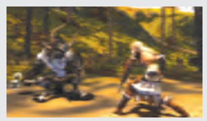
Tabula Rasa
PC
Ultima Online'ın yapımcısı Richard Garriott'un 6 yıldır üstünde çalıştığı projesi TR, shooter'la DVO'yu harmanlayan yapısıyla benzersiz.



WoW Burning Crusade
PC
Birçok oyuncu çoktan 70 Level sınırına dayanmış olsa da, World of Warcraft'ın Burning Crusade eklentisini hala tavsiye ediyoruz. 9.5 milyon nüfuslu Wowistan halkı yanılıyor olamaz!

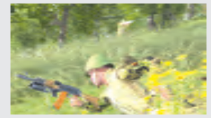


LotR: Shadows of Angmar
PC
Kkitaplarla paralellik taşıması bir artı. İlginç özellikleriyle, WoW'a benzer bir oyun arayanlara yönelik bir DVO. Sürekli çıkan bedava "book" eklentileriyle yenilenen oyunu tavsiye ederiz..

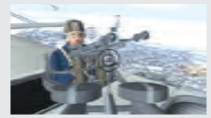


Guild Wars: Eye of the North
PC
Guild Wars için yapılmış gelişmiş karakterlere yönelik ilk eklenti paketi olan Eye of the North, oyuncuları Guild Wars 2'ye hazırlıyor. GW"un en iyi genişleme paketi.

SİMULASYON



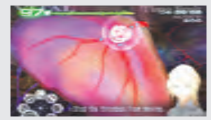
ArmA: Armed Assault
PC
Pek yüksek notlar alamamış olsa da, "simulasyoncular şekle önem vermez" diyerek ArmA'yı tavsiye ediyoruz. Yenilenmiş grafikli bir Op. Flashpoint (en iyi piyade ve savaş simulatörü) diyebiliriz ona.



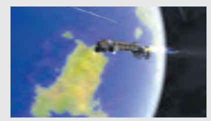
IL-2 Sturmovik: 1946
PC
Aylardır inatla yaptığımız hatayı bize hatırlatan simulasyon sever okuyucularımıza teşekkürler! IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946...



Microsoft Flight Simulator X
PC
Her simulasyoncunun koleksiyonunda bulunması gerekir. Ustaları gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.



Trauma Center: Second Opinion
Wii
Sadece pilotlar için değil, doktorlar için de simulasyon yapılıyor. WiiMote ve Nunchuck ile gayet gerçekçi ameliyatlar yaptığınız Trauma Center, bazı ülkelerde tıp öğrencilerine tavsiye ediliyor.



Freelancer
PC
Oynanışı tam olarak bir simulasyon olmasa da "son büyük uzay ticaret/araştırma/korsanlık yapma/savaşma" oyunuydu Freelancer. Özlemle anıyoruz.

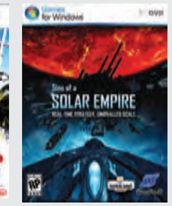
AYIN ALTIN OYUNLARI



Burnout Paradise

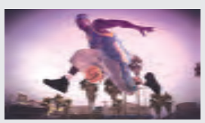


No More Heroes

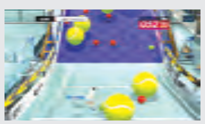


Sins of a Solar Empire

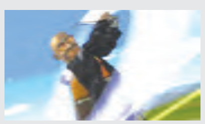
SPOR



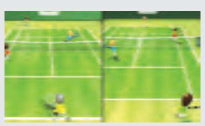
NBA Street Homecourt
PS3, 360
Bu yıl hem NBA Live, hem de NBA 2K iyi çıkmayınca, onların artistik kuzeni Homecourt'u tavsiye edelim dedik. Sokak aralarında çılgın hareketlerle basketbol oynamak isteyenlere.



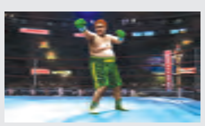
Virtua Tennis 3
PC, PS3, PSP, 360
Üzerinize gelen dev topları geri fırlatmak gibi fantastik bölümleri de, ustalarla karşılaştığınız turnuva ortamı da olan, en iyi tenis oyunlarından birisi. Diğeri de TopSpin, zaten kaç taneler ki?



Everybody's Golf
PS2, PSP
Tiger Woods'u boşverin, farklı ve eğlenceli bir golf oyunu arıyorsanız, EG'den daha iyisini bulamazsınız. Kullanım kolaylığı ve eğlencesiyle, birkaç arkadaş bir araya gelince bırakamamanız olası.



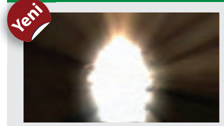
Wii Sports
Wii
Ailenizi sizden kapacak bir oyun. Tenisi oynayıp da bırakabilen olmadı henüz. Boks maçlarının ekrandan yandaki hasma dönmesi de olmamış bir şey değil... Wii alınca yanında bedava geliyor.



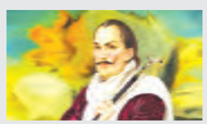
Fight Night Round 3
PS2, PS3, 360
"Dün gece ağzını yüzünü kırdım sevdiceğin" [slow] adlı bu oyunumuz, yeni nesil konsollarda görebileceğiniz en güzel insanlara sahiptir. Bu güzel insanlar birbirini arı gibi sokar.

MACERA

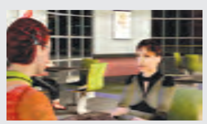
Yeni



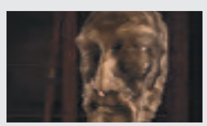
Penumbra Black Plague
PC
Bir adventure ne kadar tırsınç olabilir ki? Aksiyon değil ki bu, her köşeden bir şey zıplasın üstüme? Korkmuyorum ki!! HIAA! O ses neydi öyle? Anacığım, gel beni kurtar!



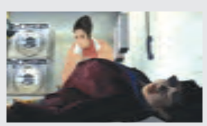
Sherlock Holmes vs Arsene Lupin
PC
En güzel oyunlar, beklemediğiniz kadar iyi çıkan oyunlardır. Arsene Lupin de direkt böyle bir adventure. Yapacağı hırsızlıklarla Holmes'ü düelloya davet eden Lupin, kalbimizi çaldı.



Culpa Innata
PC
Sıkı sıkı takip etmesek, bu muhteşem adventure'ın Türk yapımı olduğunu bilmeyecektik. Yapımcıları dünya çapında bir oyuna imza attıkları için tebrik ediyoruz.



In Pursuit of Loath Nolder
PC
Türk yapımı adventure oyunları, yurtdışında başarılı olmaya devam ediyor. Sıkı adventure'cılarca takdirle karşılanan Darkness Within de Cthulhu mitosunu adventure haline getiren iyi bir oyun.



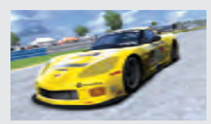
Fahrenheit
PC, PS2
Nostaljik adventure köşemizde, şu soğuk günlerde kalkıp çok da geçmişe gitmeye gerek yok dedik ve 2005 senesinin gizli hitlerinden Fahrenheit'ı yeniden gündeme taşıyalım istedik.

YARIŞ

Yeni



Burnout Paradise
PS3, 360
Tek kişilik kısmını es geçip direk online oynamaya başlamanız gereken Paradise'ta düzgün, tek kişilik Crash yarışlarının olmayışı büyük bir ayıp, ama online event'ler 350 çeşit! Çarp çarp kudur.



Forza Motorsport 2
360
Forza 2, gelişmiş sürüş fizikleri ve yaptığınız arabaları online olarak paylaşabilme opsiyonlarıyla, yılın en iyi yarış oyunu kesinlikle.



RACE 07
PC
Herkese göre olmayan bir yarış oyunu RACE. GTR serisini yapanlardan geliyor ve ancak hardcore simulasyoncuların keyif alacağı bir oynanış sunuyor.



Colin McRae Dirt
PC, PS3, 360
Merhum Colin McRae'nin adını kullanan belki de son oyunun sürüş dinamikleri biraz havada kalsa da, görsel olarak yarış oyunları arasında en iyisiydi.



Trackmania United
PC
Artık online ve oyun cemaati (community) opsiyonları da olan Trackmania, saf eğlence sunuyor. O kadar hızlı ki, yarışırken yüzünüz buruşacak.

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Bu listenin en güzel yanı, alttaki görünmeyen kısımları. Aylar ilerledikçe, yaz ayları yaklaştıkça Starcraft 2'si olsun, Fallout 3'ü olsun, alttan alttan yaklaşıyorlar. Gelse de yesek.

MART	
Army of Two	PS3, 360
Assassin's Creed	PC, DS
Baroque	PS2
Battlefield: Bad Company	PS3, 360
Beautiful Katamari	360
Coded Arms: Contagion	PSP
Codename Panzers: Cold War	PC
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	PC, 360
Condemned 2: Bloodshot	PS3, 360
Crisis Core: Final Fantasy VII	PSP
Dragon Quest Monsters: Joker	DS
Final Fantasy: Crystal Chronicles - Ring of Fates	DS
Gran Turismo 5 Prologue	PS3
Jack Keane	PC
Metal Gear Solid: Portable Ops Plus	PSP
Ninja Reflex	Wii, DS
Ratchet & Clank: Size Matters	PS2
Rock Band	PS2
Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens	PC
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	PC, PS3, 360
Turning Point: Fall of Liberty	PC, PS3, 360
Turok	PC
Viking: Battle For Asgard	PS3, 360
Warhammer 40.000: Dawn of War - Soulstorm	PC
NİSAN	
Dracula: Origin	PC
Europa Universalis: Rome	PC
Grand Theft Auto IV	PS3, 360
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	PS3
Midnight Club: Los Angeles	PS3, 360
Star Wars: The Force Unleashed	PS3, PS2, PSP, Wii, DS, 360
UEFA Euro 2008	PC, PS3, PS2, 360
MAYIS	
Age of Conan: Hyborian Adventures	PC
Alone in the Dark	PC, PS3, PS2, PSP, Wii, 360
City Life Edition 2008	PC
Too Human	360



...ve olaylar beklenmedik şekilde gelişir

Ne büyük bir coşkuyla yazmıştım aslında bu ayki giriş yazısını. Ne de olsa Sam & Max – Night of the Raving Dead tam çözümü daha hiçbir yerde yokken Oyungezer'de olacaktı. Sevgili Sinancan önce oyunu çıkış tarihinden 15 gün önce bana ulaştırarak ağzıma bir parmak bal çalmıştı, derginin çıkış tarihinden 5 gün önce de 'eee şey kem küm' diyerek balı geri aldı. Meğer Sam ve Max, Sinan'ı ziyarete gelmişler. Call of Duty 4'ün çoklu oyuncu kısmında bir türlü başarılı olamadıklarından ötürü Sam, "ya köşeyi CoD4'e ayırırsınız, ya da Max ile seni baş başa bırakırım"demiş. E Sinan da çekinmiş haliyle tavşancıktan.

Uzun lafın kısası, bu ay sayfalarımızı dergimizin CoD4 manyakları Ali ve Olgay'a bırakıyoruz. Ben şahidim (yalana bak), yemediler, içmediler, sabahlara kadar en iyi sote yerlerini araştırdılar, rakiplerini fark edilmeden avladılar. Kullanabileceğiniz en iyi silahları açıkladılar, perklerin ve kit kombolarının içinde kayboldular. Son olarak da ustasından genel taktiklerle bizleri mesut ettiler. Toplamda 10 kilo verdiklerini düşünürsek, işte bu kadar özverili bir köşeyle karşınızdayız bu ay. Kıymetinizi bilin.

Bu arada Max söz verdi. Sam & Max yazısı gelecek aya bu köşede olmazsa Sinan'ı bir kez daha ziyaret edecekmiş. Yalnızca o ve boks eldiveni. O zamana kadar, farewell!

Eser Güven

CALL OF DUTY 4
MULTIPLAYER TAKTİK REHBERİ

OLGAY ERTEZ - ALİ SEZGİN



GENEL TAKTİKLER

HARDCORE VE NORMAL MODLAR ARASINDAKİ FARKLAR

Normal mod: Hedef noktanızı gösteren bir imlecin bulunduğu, harita ve kullanıcı ara yüzünün sürekli aktif olduğu alıştığımız normal Call of Duty 4 oynanışına yakın oyun modudur. Normal zorluk seviyesinde tek kişilik oynanıştan alıştığınız bütün özellikleri bu modda görebilirsiniz.

Hardcore Mod: İnternet ortamında gerçek savaş ortamına en yakın şeyin Call of Duty 4'ün Hardcore modu olduğunu söyleyebiliriz. Aynı gerçek hayattaki gibi nişan alacağınız yeri gösteren bir imlecin olmamasının yanı sıra, normalde sürekli faydalanabildiğiniz haritayı takımınızdan bir oyuncu UAV açmadığı sürece göremeyeceksiniz. Yani yer saptamak için en büyük güvenceniz harita bilginiz ve gözleriniz olacak. Bütün bunlar yetmezmiş gibi aldığınız hasar da çok daha fazla. Normalde bir oyuncuyu 4-5 kurşunla öldürebilen G3, bu modda iki kurşunla hemen hemen herkesi yere serebiliyor.
Hardcore mode'da oynarken sürekli olarak gözlerinizi açık tutmalı ve harita bilginizi sonuna kadar kullanmalısınız. Oyunu iyi okumanın yanı sıra rakibinizin hamlelerini önceden görebilmeli ve her zaman tetikte ve hazırlıklı olmalısınız. En küçük hatanız bile takımınıza maçı kaybettirebilir.

FRAG BONUSLARI

Ölmeden belirli sayılarda düşman öldürmeyi başardığınızda, doğru kullanıldığında maçların gidişatını değiştiren ödüllere kavuşuyorsunuz. Bu özelliklere kaç frag'den sonra kavuşacağınız sunuculara göre değişse de, Infinity Ward tarafından belirlenen resmi rakamlar şöyle: *UAV*- 3 frag, *gava saldırısı* – 5 frag, *helikopter desteği* – 7 frag. Gelin şimdi bu özelliklerin nasıl kullanılacağına ve bunlara karşı neler yapılabileceğine hızlıca göz atalım.

UAV

Nedir?

UAV desteği ile gelen uydu görüntüsü sayesinde rakiplerinizin nerelerde olduklarını ister mini-haritanızda, isterseniz de ana haritada görebilirsiniz. UAV sayesinde hem rakiplerinizi daha kolay tespit eder, hem de doğru zamanlanan bir el bombası veya hava saldırısı sayesinde zahmete girmeden basitçe fazladan frag kazanabilirsiniz. UAV özellikle Search & Destroy ve Headquarters modları için çok önemlidir.

Kullanırken nelere dikkat etmelisiniz?

Halka açık sunucularda patır patır açılmasına rağmen, maçlarda ve normalde haritayı göremediğiniz hardcore modunu kullanan sunucularda UAV hayati önem taşır. UAV'nizi rakipleriniz etrafa fazlasıyla dağıldığında veya konumlarını bilemediğiniz durumlarda kullanmanızı tavsiye ederim. Bunun dışında özellikle bomba imha ederken veya headquarter temizlerken UAV'yi açmanız bölgeyi koruyan askerlerin yeri hakkında size çok değerli bilgiler verecektir. Ama UAV'ye de sonuna kadar güvenmeyin, UAV Jammer perkini kullanan oyuncular radarda görünmezler ve UAV'nin açık olmasını fırsat bilerek o bölgede düşman beklemeyen askerleri kolaylıkla indirebilirler.

Size karşı kullanılırken nelere dikkat etmelisiniz?

Rakibiniz UAV mi açtı? Korkmayın çünkü Oyungezer yanınızda… Belirli bir noktaya konuşlanmışsanız UAV sayesinde yerinizi gören rakiplerinizin sizi el bombasına boğma







ihtimali oldukça yüksektir. Ayrıca her UAV'nin hemen arkasından bir hava saldırısı gelmesi oldukça ihtimal dahilinde. UAV kullanıldığında hemen mevzinizi terkedip savaş alanından mümkün olduğuca gerileyin, rakibinizin el bombaları atamayacağı ve arkanızdan dolanamayacağı noktaları tercih edin.

Karşı takımın UAV kullanması, UAV Jammer perkini kullanan askerler için büyük bir nimettir. Rakip takımın bütün dikkati harita üzerinde parlayan oyunculara yönelmiş olacağından yapacağınız küçük koşuları fark etmeyebilirler. Bu avantajı iyi kullanmak için çabuk olun ve rakibin arkasına dolanmaya çalışın. Susturuculu silah da kullanırsanız ateş ettiğinizde bile radar tarafından görüntülenmezsiniz.

HAVA SALDIRISI
Nedir?
Ölmeden 5 frag almanız, durumunda hava desteği çağırma hakkı kazanırsınız. Çıkan haritadan seçtiğiniz belirli bir noktaya savaş uçakları 3 sıra halinde bomba yağdırırlar. Hava saldırısı sayesinde büyük düşman topluluklarını kolaylıkla elimine edebilir, koruduğunuz noktaların güvenliğini kendinizi riske atmadan sağlayabilirsiniz.

Kullanırken nelere dikkat etmelisiniz?
Bombardıman yapacaksanız hatırlamanız gereken iki önemli nokta var: İlki UAV mutlaka açık olmalı. UAV olmadan radarınızdan sadece o an ateş etmekte olan düşmanlarınızı görebilirsiniz. Dolayısıyla UAV olmadan hava saldırılarından maksimum verim almanız ne yazık ki mümkün değil. İkinci nokta ise harita bilgisi; Radarınıza baktınız ve neredeyse bir çilek tarlasını andıracak kadar kırmızı noktayla dolu bir alan gördünüz ve hava kuvvetlerine koordinatları verdiniz…
Ne oldu? Kimse ölmedi değil mi? Çünkü hava saldırısı yalnızca açık alanlarda etkilidir. Tüm rakip takip bir binada toplanmış parti veriyor da olsa, orayı bombalamak boşuna olacaktır.

KARŞI TAKIMIN UAV AÇMASI, UAV JAMMER PERK'İNİ KULLANANLAR İÇİN NİMETTİR

Size karşı kullanılırken nelere dikkat etmelisiniz?
Sizi çekemeyenler ve düşmanlarınız zaman zaman kafanıza hava saldırısı atma kabalığını gösterebilirler. Panik yok, herşey kontrol altında. 1,5 patch'i sonrası sürünerek hava saldırılarından ağır yaralı olarak da olsa kurtulmak mümkün. Gözleriniz ve kulaklarınız tetikte olduğu sürece en beklenmedik hava saldırılarından bile kaçma şansınız var artık. Tabii yakında bir ev varsa, en iyisi kapağı oraya atmak.

HELİKOPTER
Nedir?
7 düşman öldürmenizle gelen helikopter sayesinde, siz karada dehşet saçarken, helikopteriniz de gökyüzünü sahiplenecek. Helikopter düşmanlarınız onu patlatmadığı takdirde 5 dakika kadar (sunuculara göre değişebiliyor) gökyüzünde kalacak ve gördüğü her düşmanı kevgire çevirecektir.

Kullanırken nelere dikkat etmelisiniz?
Helikopter kullanmanın belirli bir inceliği yok. Sadece helikopteri özel durumlara saklamayı düşünebilirsiniz. Kuracağınız üssün üstünde devriye atan bir helikopter hem bölgeye gelen düşmanları temizleyecek, hem de üssün yok edilmesini engelleyecektir. Bunun yanı sıra, helikoptere ateş eden düşmanlarınız radarda kendilerini belli ettikleri için, onları kolaylıkla görüp avlama şansına kavuşacaksınız.

KOŞUCULAR VE İTİCİLER
Bu taktik çoğu oyunda geçerli olmakla beraber, Call of Duty 4'ün perk sistemi sayesinde daha da geçerli hale gelmiş. Bu taktiği çoğu oyun modunda geçerli olduğu gibi basitliği sayesinde en acemi klanlar tarafından bile uygulanabilir.

İticiler dediğimiz ekibin görevi belirli bir noktayı tutmaktır. Bu Headquater da olabilir, bir bina da. Eğer bu ekipteyseniz rakibinizin gelebileceği noktalara önceden kurulup avantajlı pozisyonu ele geçirmeli ve düşmanınızı size gelmeye zorlamalısınız. Bu grup için Perk ve silahlar çok önemli olmamakla beraber haritaya göre kısa ve orta menzilli silahlar mantıklı bir seçim olacaktır.

Koşucular ise asıl yükü alan takım olacak. İticiler noktayı tutarken, koşucular rakip takımın arkasına dolanarak onları temizlemekle görevlidir. Bu takım için, haritayı iyi bilen ve rakiplerinin yerini tahmin edebilecek oyunları seçmeniz son derece önemlidir. Bu grupta en az bir keskin nişancı ve bir de sis bombasına sahip bir askerin olması önemlidir. Sis bombaları tehlikeli bölgelerden geçişi sağlarken, keskin nişancı diğer koşucuların geçiş yolunu korumakla görevli olacaktır.

Bu taktik mikrofonu olan doğru oyuncular tarafından kullanıldığında hemen hemen her oyun moduna uyarlanabileceği gibi, düzensiz takımlara karşı size belirgin bir avantaj sağlayacaktır. Unutmayın en önemli bile emir almayan takım arkadaşları karşısında önemsiz kalır, bu yüzden her şeyden önce klanınıza alacağınız oyuncuları dikkatli seçmelisiniz.





OLAYIN ÖZÜ: SİLAHLAR

CoD4'te kendi sınıfınızı yarattığınızdan, hangi silahta ustalaşacağınızı en baştan belirlemeniz gerekiyor. Ama bazı silahlar diğerlerine göre en baştan 1-0 önde başlıyor. Size, hangi silahlarla oynamanızın başarı getireceğini anlatmamız gerekiyor ki CoD 4 serverlarının en korkulan askeri olun.

BOMBALAR

Frag Grenade: Yüksek tahrip gücüne sahip standart anti-personel el bombası. Oyunun tıkandığı bir koridorda, sıkıştığınızda ya da sadece düşmanı püskürtmek için sık sık kullanmanız gerekecek. Bu yüzden elinizin altındaki bir tuşa atayın. Duvardan sektirerek kullanmanın inceliği yanında pimini çektikten sonra 1-2 saniye elinizde bekletirseniz düşmanın geri yollama ihtimali de kalmayacaktır.

Flash Grenade: Yere çarptığı anda patlar, o yüzden geri atılamaz. Düştüğü yerdeki düşman birimleri kısa bir süre görme yetisini kaybeder ancak hasar almaz. Köşeye sinmiş bir ya da bir kaç kişi siz içeri girdiğinizde ateş ediyorsa yerlerini iyi belleyin. Bir adım geri çekilip üzerlerine flash yollayın ve içeri dalıp bulundukları yerin biraz ilerisinden başlayan yaylım ateşi açın.



Stun Grenade: Flash ile hemen hemen aynı gibi gözükse de etki süresi daha uzundur ve belli bir hasar verir. Düşmanınız olan biteni hayal meyal de olsa görür, çok yavaş da olsa tepki verebilir. Uzun sürdüğü için flash'den çok daha etkilidir.





Smoke Grenade: Belli bir alanı duman perdesi kaplar. Keskin nişancı saldırılarından korunmak, ani baskınlarda perdeleme yapmak, mevzilerden gelen koruma ateşini bertaraf etmek için idealdir.

EKLENTİLER

Grenade Launcher: Taarruz tüfeklerine portatif bomba atar ekler. Kısa mesafeye atılan bombalar düzenekleri yüzünden patlamaz. Mühimmatı kısıtlı da olsa bomba uzmanları ve operasyon birimleri tercih edebilir.

Silencer: Taarruz tüfekleri ve makineli tabancalarda 75 frag alındıktan sonra açılır, tabancalarda ise her zaman açıktır. Sadece ateş açtığınız an düşman radarında görünürsünüz, elinizi tetikten çektiğiniz anda radardan kaybolursunuz. Ayrıca az da olsa silahın stabilitesi artar. Ancak susturucu takıldığı silahın menzilini oldukça düşürür. Kısa mesafede etkili ancak uzun mesafede kötü sonuçlar verdiği için sadece özel tim elemanlarına tavsiye edilebilir.





Red Dot Sight: Taarruz tüfekleri, makineli tabancalar, makineli tüfekler ve pompalı tüfeklerde 25 frag alındıktan sonra açılır. Silahın özelliklerini değiştirmez ancak nokta atışı yapmanıza olanak sağlayan bir atış düzeneği eklenir. Kullanabildiğiz tüm silahlarda kullanın.

ACOG Scope: Taarruz tüfekleri, makineli tabancalar, makineli tüfeklerde 150 ve keskin nişancı tüfeklerinde 100 frag alındıktan sonra açılır. Silahın menzilini arttırır ancak stabiliteyi darmadağın eder. Keskin nişancı tüfeklerinde nefes düzenleme sistemini kullanabildiğimiz için bu yan etkisi çok fazla hissedilmeyecektir. Buna rağmen temiz atışlar yapmak için tercih edilmemeli.

Grip: Makineli ve pompalı tüfeklerde 75 frag alındıktan sonra açılır. Silahın nişan alma hassasiyetini ve stabilitesini arttırır. Pompalı tüfeklerde çok gerekli değil. Ancak ağır makinelilerde mutlaka kullanın.

KAMUFLAJLAR

Desert: Çöl kamuflajı. Kısaca açık kahverengi renklerin hakim olduğu tüm bölümlerde kullanılmalı. Diğer yandan bu bölümlerde ***Marine*** birimleri ***OpFor*** birimlerine göre konusunda daha avantajlı. Bunun da sebebi birimlerin kaplamalarından kaynaklanıyor.

Woodland: Orman kamulajı da en çok ***Spetsnaz***lar'a yakışıyor. Özellikle ***Downpour*** gibi yeşilin bol olduğu haritalarda çalıların arasında fark edilmeden ilerleyebilirsiniz. Keskin nişancı olup, çalı adam şeklinde ilerlemek de bu bölümlerde gayet faydalı.

Digital (25 headshot): Aslında gece bölümlerinde işe yarayan bir kamuflaj, hemen hemen tüm bölümlerde iş görür.

Red Tiger (150 headshot): Kırmızılı bir kamuflaj ancak bol tuğlalı, klasik şehir mimarisinde geçen bir çatışmada ya da sadece caka satmak için kullanılabilir. Siz bilirsiniz...

Blue Tiger (75 headshot): Gece operasyonları için ideal. ***Wetwork*** gibi gece görevlerinde ise bariz bir şekilde ***SAS***'lar kamuflaj konusunda öne geçiyor. Aklınızda bulunsun.





COD4'ÜN EN İYİ 10 SİLAHI

Kazanmak için, silah seçiminizi çok iyi yapmalısınız. Başarı getirecek en iyi silahları sadece sizlere söylüyoruz :)



M4 Carbine (Level 10): Çok hafif, çok seri, çok dengeli. M4'ün gönülleri fethetmesinin nedeni bu aslında. Öyle ki bu silahla uzun, kısa ve orta menzilli çatışmaların hepsine gözünüz kapalı girebilirsiniz. Ancak tüm bunların yanında hasar kapasitesi gözle görülür oranda düşük. Ama üzülmeyin doğru perk ve eklentilerle kullanıldığında onun da çözümü var. Eğer bu silahı uzun menzilli çatışmalarda kullanacaksanız son perk olarak *Steady Aim*'i de alın ve headshotlar üstüne odaklanın. Orta ve kısa menzilde kullanacaksanız da kesinlikle *Deep Impact* perkini tercih edin. M4'ü hem bina içlerinde, hem de sokaklarda geçen karma çatışmalarda mutlaka kullanın.
Tavsiye Edilen Eklentiler: Red Dot Sight
Tavsiye Edilen Perkler: Bandolier + Stopping Power



P90 (Level 40): Makinalı tabancaların hemen hemen hepsi şarjördeki kurşunu kusarcasına boşalttığı için denge sorunları var. Mesela rahatlıkla orta ve uzun menzillerde kullanılamazlar, kurşunları hemen biter. Ancak *P90* diğerlerinden oldukça farklı. Bir kere uzun ve orta menzilde rahatlıkla kullanılabiliyor. Bir taarruz tüfeği olmasa da oldukça temiz atışları var. Diğer yandan o hala bir SMG, farenin tuşuna parmağınızı basılı tuttuğunuz sürece ölüm kusar. Kısaca *M4* gibi *P90* da her yerde ve her zaman kullanabileceğiniz bir silah.

Tavsiye Edilen Eklentiler: Red Dot Sight
Tavsiye Edilen Perk Perkler: Bandolier + Stopping Power + Steady Aim



Barrett .50cal (Level 49): Şu ana kadar gördüğümüz silahların ortak noktası dengeydi. Ama Barrett bu sınıftan tamamen ayrı, çok güçlü bir keskin nişancı tüfeği. Kullanımı biraz zahmetli. Acele etmeyin. İlk önce kendinize güvenli bir yer bulun. Uzanarak atış yapmanızda fayda var. Hedefinizi belirleyin, nefesinizi tutun, son bir düzeltme ve atış! İkinci atış için acele etmeyin. Bu aleti kullanırken eline hakim olmak ve nefesini uzun tutmak çok önemli.

Tavsiye Edilen Eklentiler: Eklentisiz kullanın
Tavsiye Edilen Perk Perkler: Bandolier + Iron Lungs



G36C (Level 37): *G3*'ten bıkan Alman ordusu için 1990-1995 yılları arasında gene Heckler & Koch firması tarafından dizayn edilen bir silah. Aslında *G3*'den prensip olarak farklı sayılmaz. *G3*'ün nişan hassasiyetinden kırpılıp, mermi atım sıklığına eklenmiş. Ama ne yalan söyleyeyim sevdim bu keratayı. Uzun menzilde çok iyi sayılmasa da oyunun ilerleyen kısımlarında *M4* yerine kullanabileceğiniz bir silah. Nişan takımı berbat o yüzden *Red Dot Sight* takmayı ihmal etmeyin.

Tavsiye Edilen Eklentiler: Red Dot Sight veya Grenade Launcher
Tavsiye Edilen Perkler: Bandolier + Stopping Power



M60E4 (Level 19): Oyundaki en iyi yardımcı kuvvet silahı. Hantal olması dışında hiç bir eksiği yok, tabii amacında kullanıldığı sürece. Bu aletle sakın yakın kapışmalara girmeyin. Manzaralı bir yere kurulun, dağ-taş demeden düşmanı ateş altına alıp takım arkadaşlarınıza en iyi yardımı yapın. Geri tepmeye karşı mutlaka ***Grip*** eklentisini kullanın.

Tavsiye Edilen Eklentiler: Grip
Tavsiye Edilen Perk Perkler: Bandolier + Stopping Power + Deep Impact



R700 (Level 34): Klasik bir keskin nişancı tüfeği. Oldukça güçlü ve kullanımı zor bir silah. Tam sabırlı oyunculara göre. Bu silahın en sevdiğim özelliği hatayı affetmemesi. Tek bir şansınız var, yaptığınız hatalı atışı telafi etmek için şansınız neredeyse yok. Silah hazır olana kadar düşman çoktan kaçmış olacaktır.

Tavsiye Edilen Eklentiler: Eklentisiz kullanın
Tavsiye Edilen Perk Perkler: Bandolier + Iron Lungs



AK-47: Rusya menşeli, 7.62mm mühimmat kullanan tarihin en ünlü taarruz tüfeği. Nişan hassasiyeti tekli atışlarda beklenilenin çok daha üstünde. Asıl marifeti ise inanılmaz ateş gücünde saklı. Fazlaca geri tepmesiyle beraber en büyük eksiği düşük mermi atım sıklığı. Kişisel favorim olmasına rağmen kesinlikle dengeli bir silah değil. Uzun ve orta menzilde muhteşem, ancak kısa menzilde hantal kalıyor.

Tavsiye Edilen Eklentiler: Eklentisiz Kullanmaya Gayret Edin
Tavsiye Edilen Perk Perkler: Bandolier + Stopping Power + Deep Impact



M21 (Level 7): Seri bir keskin nişancı tüfeği arıyorsanız ***M21*** ideal bir tercih olacaktır. ***Dragunov***'u seçmememizin nedeni ***Dragunov***'un ***M21***' göre fazlaca kendini dağıtması. Kağıt üzerinde ikisinin de özellikleri aynı hatta ***Dragunov*** daha güçlü gibi gözüküyor ancak çarşıdaki hesap öyle değil.

Tavsiye Edilen Eklentiler: Eklentisiz Kullanmaya Gayret Edin
Tavsiye Edilen Perk Perkler: Bandolier + Stopping Power + Iron Lungs



M249 SAW: Ağır makineli bir silah olsa da standart operasyon birimlerinin rahatlıkla kullanabileceği bir silah. Bir kere diğer ağır makineliler kadar hantal değil, oldukça seri. Ateş gücü beklenilenin altında olsa da çok sarsılmıyor.

Tavsiye Edilen Eklentiler: Grip ya da Red Dot Sight
Tavsiye Edilen Perk Perkler: Bandolier + Stopping Power + Steady Aim



M1014 (Level 31): Dar koridorlarda, kısa alanlardaki çatışmalarda kullanılmak üzere tasarlanmış. CoD 4'de pek pompalı tüfeklere iş düşmese de sınıfının en iyisi.

Tavsiye Edilen Eklentiler: Grip
Tavsiye Edilen Perk Perkler: Stopping Power



PERKLER

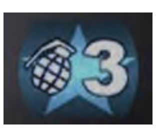
NASIL BİR ASKER YAPACAĞINIZA KARAR VERMEDEN OYNARSANIZ COD 4'TE BAŞARILI OLMANIZ ZOR. O YÜZDEN HANGİ PERK'İN HANGİSİYLE İYİ GİDECEĞİNİ BİLMENİZ HAYATİ ÖNEM TAŞIYOR.

Oyunu kazanmak istiyorsanız işin başında etkili bir taktik kurmalısınız. Peki nedir en iyi taktik? Yapacağınız en iyi şey, oyun tarzınıza en uygun silahı ve perkleri seçmektir. Peki nedir bu ***perk***ler? Bazıları fiziksel yeteneklerinizi geliştirir, bazıları envanterinize yeni mühimmatlar ekler, bazısı da silahların etkinliğini arttırır. Bu seçimleri oyunda üstleneceğiniz role uygun şekilde yapmak çok önemlidir. Perkler üç kategoriye ayrılmış olup, her kategoriden sadece bir seçim yapma hakkımız var. Hazırsak başlıyoruz:

1. SEVİYE - MAVİ PERKLER



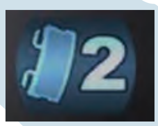
C4 x2: Envanterinize iki adet uzaktan kumandalı C4 patlayıcı eklenir. İstenildiği zaman patlatılabildiği ve her yüzeye yapıştığı için el bombalarından daha kullanışlıdır. Ayrıca belli bir mesafeye kadar da fırlatılabilir. Beklenmedik pusuları seviyorsanız arabaların altına ve karanlık girişlere (içten) yapıştırın.



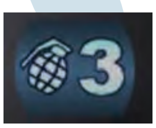
Special Grenades x3: Özel amaçlı el bombalarının sayısı üç katına çıkar (Smoke grenade hariç).



RPG-7 x2: Envantere iki atımlık RPG roketi eklenir Çok gerekli bir perk değil, ama oyuna ayrı bir eğlence katıyor. Özellikle düşman helikopterlerine karşı kullanabilirsiniz ama isabetli atış yapmak tecrübe istiyor. Soteciliğe ya da keskin nişancı olma niyetindeyseniz sakın tercih etmeyin, sırtınızdaki koca roketlerle 50 metreden bile fark edilirsiniz.



Claymore x2 (*Level 23*): Envantere iki anti-personel mayını eklenir. Keskin nişancılar mutlaka tercih etmeli (***Keskin nişancı kitini*** açıklarken sebebini göreceğiz). Mevzi savunmalarında zaman kazandırır, ne kadar göz ardı edilse de mayınlar taktik oynanışta büyük yer tutar.



Frag x3 (*Level 41*): Standart el bombalarının sayısı üç katına çıkar***. Sonic Boom*** perki ile birlikte kullanıldığında harikalar yaratır.

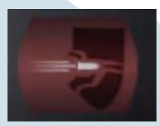


Bandolier (*Level 32*): Envanterdeki tüm silahların cephanesini arttırır. CoD 4'de kurşunlar duvarları delebildiği için duvarların arkasına saklanmış düşmana ateş açmak ya da düşmanı sindirmek için olası mevzileri yoğun ateş altında tutmak kurnazca bir taktiktir. Ancak bu iş için bolca cephane gerekir. ***Bandolier*** bu taktiği uygularken yaşanabilecek cephane sıkıntısını çözer.

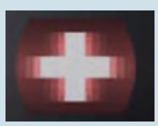


Bomb Squad (*Level 14*): Düşmanın araziye döşediği C4 ve mayın gibi patlayıcılarını tespit etmenize yarar.

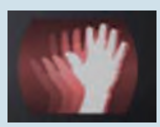
2. SEVİYE - KIRMIZI PERKLER



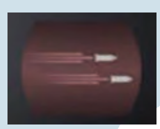
Stopping Power: Envanterinizdeki tüm ateşli silahların gücünü arttırır. Ateş gücüne yatırım yapmak her zaman mantıklıdır. Tamamen çatışma odaklı bir operasyon adamıysanız mutlaka tercih edin.



Juggernaut: Sağlık ve dayanıklılık limitini arttırır.



Sleight of Hand (Level 20): Silahların şarjörünü değiştirirken geçen süreyi azaltır.



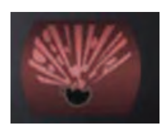
Double Tap (*Level 29*): Mermi atım sıklığını arttırır. Düşük mermi atım hızına sahip silahların etkinliğini arttırdığı için M16, G3 ve M14 gibi silahlarda tercih edilebilir.



Overkill (*Level 38*): İki adet ana saldırı silahı seçmenize imkân tanır. İkinci silaha kamuflaj uygulanamaz. Oyunda birden fazla rol üstlenmek isteyenler tercih edebilir. *"Keskin nişancı + Taarruz tüfeği"* ya da *"Taarruz + Ağır Makinalı tüfek"* şeklinde tamamlayıcı kombolar yaratılabilir.

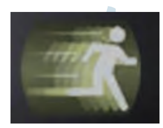


UAV Jammer (*Level 11*): UAV taramalarında haritada yeriniz belirlenemez. Keskin nişancı, özel tim gibi ince taktiklerle oynayacak oyuncular mutlaka tercih etmelidir.

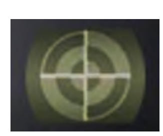


Sonic Boom: El bombası, C4, RPG ve mayınların tahrip gücünü arttırır. Bombalarla uğraşanlar bu perk'e aşık olacak. Hele küçük ve dar haritalarla oynuyorsanız ve **Frag x3** perkiniz de varsa! Çok sinir bozucu, çok...

3. SEVİYE - YEŞİL PERKLER



Extreme Conditioning: Koşu kondisyonunuzu iki katına çıkarır. Koşarak mevzi değiştirmek pek de iyi bir fikir değildir. Çünkü koşarken silahınızı ateşlemeniz için ilk önce durmanız, sonra da silahı düşmana doğrultmanız gerekir. Tüm bunlar olurken belli bir süre geçtiği için ani tepkiler veremezsiniz, önüne çıktığınız düşman için açık hedef olursunuz. Koşarak rahatlıkla kullanabilen tek silah ise bıçaktır. Koşa koşa, o mevzi senin, bu mevzi benim dolaşıp, elindeki bıçakla dehşet saçmak da bir taktik tabii ki.



Steady Aim: Nişan hassasiyetini, optikli görüntü



hariç arttırır Özellikle kontrolü zor ağır makineli ve makineli tabancalarla birlikte kullanılmalı.

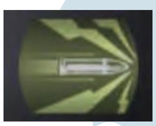


Last Stand (*Level 8*): Ölmeden önce 15 saniye yerde yatar vaziyette tabanca ile ateş açmanıza izin verir.

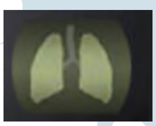
Martyrdom (*Level 17*): Öldüğünüzde pimi çekilmiş bir el bombası üzerinizden düşer ve patlar **Sonic Boom ile kullanıldığında gayet esprilidir.**



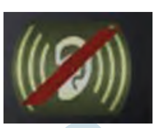
Deep Impact: Kurşunlar, duvar ve sabit engellerin ardındaki düşmana daha çok zarar verir.



Ağır makinalı ve AK-47 gibi sağlam taarruz tüfekleriyle birlikte mutlaka kullanılmalıdır.

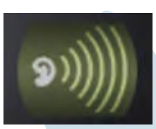


Iron Lungs (*Level 26*): Keskin nişancı konumunda nefes tutuş süresini arttırır.



Dead Silence (*Level 44*): Hareket ederken çıkarttığınız ses azalır.

Eavesdrop (*Level 35*): Yakınınızdaki düşmanının konuşmalarını dinlersiniz. Türk sunucularında pek mikrofon kullanan oyuncu olmadığından gereksiz bir perk.



EN ETKİLİ KİT KOMBOLARI

Her takımın kendine has bir yapısı olsa da üç aşağı beş yukarı tüm takımlar bir keskin nişancıya, bir ağır makineli taarruz takviye elemanına, bir özel harekât elemanına, bir bomba uzmanına ve en az üç aktif operasyon (kırmızı) birimine ihtiyaç duyar. Bu birimlerin tim içindeki sayısı operasyon alanı ve hedefine göre değişse de mutlaka bu rollerin tim içinde üstlenilmesi gerekir. İsterseniz bu birimleri kurarken dikkat edilecek noktalara, üstlendikleri rollere ve en uygun birim paketlerine geçelim.

1- (Kırmızı) Aktif Operasyon Birimi Kiti:
Uygun Silahlar: ***M4 Carbine*** (Red Dot Sight); ***G36C*** (Red Dot Sight); ***P90*** (Red Dot Sight); ***M249 SAW*** (Grip)
Uygun Perkler: ***Bandolier** + **Stopping Power** + **Deep Impact*** veya ***Steady Aim***
Rolü: Aktif operasyon birimlerinin ana görevi düşmanla temas kurmak ve yoğun ateş altına alıp, imha etmektir. Bu nedenle ateş gücüne odaklı, her türlü çatışma şartına uygun silahları seçmek zorundadırlar. ***M4*** ve ***G46C***, tüm taarruz tüfekleri arasında ister uzun, ister kısa tüm çaptaki çatışmalarda başarılı sonuçlar verdiği için bu role uygunlar. Makineli tabancalardan ise sadece ***P90*** bu sınıfta kullanılacak kadar stabildir. Ağır makineli ***M249*** ise yüksek atım hızı, ***Grip*** eklentisiyle nişanlama hassasiyeti artınca tam da bu kitin aradığı silah oldu. Perk konusunda ise ***Bandolier*** iyi bir açılış. Cephane sorunumuzun olmaması lazım. Dikkat ettiyseniz kullanılan silahların hepsi sınıflarının en seri ve en stabil olanları ancak bariz bir güç eksikleri var. Bu eksiği de ***Stopping Power*** ile kapattığımızda kitimiz eksiksiz olacak. ***Deep Impact*** ve ***Steady Aim*** arasında tercihi seçtiğiniz silaha göre yapabilirsiniz. ***G36C*** ve ***P90*** ile ***Steady Aim***; ***M249*** ve ***M4*** ile de ***Deep Impact*** kullanmak mantıklı.

Operasyon anında ise bu birimlerin en az iki ya da üç kişilik gruplar halinde hareket etmesinde fayda var. Birimler arasında belli bir mesafe bırakarak, bir kişi ön tarafı, diğer bir kişi arka tarafı kontrol ederek ilerlendiğinde ani bir pusu riski azalır. Hele ki spawn noktalarının her an değiştiği oyun modlarında, bir de her yerden düşman akıyorsa bu şekilde grup ilerleyişi oldukça işe yarayacaktır.

2- Bomba Uzmanı Kiti:
Uygun Silahlar: ***W1200*** (Grip); ***M1014*** (Grip); ***G36C*** (Grenade Launcher); ***AK-74u*** (Red Dot Sight)

Uygun Perkler: ***C4 x2*** veya ***Frag x3*** + ***Sonic Boom*** + ***Martyrdom***
Rolü: Aktif operasyon birimleri ile birlikte hareket eden yardımcı kuvvettir. Diğer birimler düşmanı yoğun ateş gücü ile baskı altında tutarken, bomba uzmanı yüksek tahrip gücüne sahip mühimmatla kıstırılmış düşmanı imha eder. Bu nedenle bomba uzmanı kısa menzilde etkili silahlar kullanmalıdır.

Oyunda bomba uzmanı rolünü üstlendiyseniz sakın önden gitmeye kalkmayın. Her zaman çatışmanın bir adım gerisinde olmakta fayda var. Diğer tim elemanları size ihtiyaç duyduğunda ise bir adım geri çekilmelerini bekleyin ardından düşmanı süpürmek için bir el bombası yollayın. Dar alanlarda, özellikle bina içlerinde çatışıyorsanız ve önünüzde sizden sayıca üstün bir düşman takımı varsa timinizden düşmanı oyalamasını bekleyin. Koridora ***C4*** döşeyin ve taciz ateşi açarak geri çekilin. Geri çekilirken de koridorda ***Smoke Grenade*** kullanın. Çatışmanın temposuyla düşman çekildiğiniz koridordan üstünüze akma eğiliminde olacaktır. Birkaç saniye bekleyin ve C4'leri patlatın.

3- Özel Harekât Elemanı Kiti:
Uygun Silahlar: ***MP5*** (Silencer); ***Mini-Uzi*** (Silencer); ***P90*** (Silencer)

Uygun Perkler: ***Bandolier*** + ***UAV Jammer*** + ***Steady Aim*** veya ***Dead Silence***
Rolü: Çatışmaların yoğunlaştığı alanları arkadan kuşatarak yeni bir kanat oluşturmak ve düşmanı çapraz ateşe almak. Bu rolü üstleneceklerin tecrübeli olması ve özellikle haritaları avucunun içi gibi bilmesi şart. Diğer yandan haritadaki kuytu yerleri kullanarak tek başına pusular da kurabilirler. Kısaca temiz oynamayanların sınıfıdır.

Silahlarınız hızlı ve ölümcül olmalı, perkleriniz ise sizi gizlemeli. Arkasını sağlam zanneden, içi rahat düşmanı gafil avlamak bu birimin ana felsefesi. Bu yüzden siz kendi yolunuzda giderken yanınızda kesinlikle başka sınıflardan birimler olmamalı. UAV tarayıcıda siz gözükmeseniz bile yanınızdaki takım arkadaşınız görünür ve bir çuval inciri berbat eder. Ancak takımınız sizin gibi ninjalardan oluşuyorsa o da ayrı bir lezzet tabii. Haritayı üç köşeden kuşatıp, iki ya da üçlü gruplarla düşmanı kıstırın. Düşman da UAV'den sizi arayıp dursun.

Taarruz Takviye Elemanı Kiti:
Uygun Silahlar: ***M60E4*** (Grip ya da Red Dot Sight)

Uygun Perkler: ***Bandolier*** + ***Stopping Power*** + ***Deep Impact***
Rolü: Çatışmanın yaşandığı alana hakim mevziden koruma ateşi açarak düşmanı baskı altına almak, düşmanın saklanabileceği olası geçit ve korunaklara ateş açarak kontrolü sağlamak. Bu rolü üstlenecekler iç güdülerine güvenmeli. "*O duvarın arkasında biri var*" ya da "*Şimdi şu tarafa doğru ilerliyor olmalılar, bizimkilerle de şurada karşılaşırlar*" diyebilmeli. Silah olarak tercihimiz biraz sınırlı. ***SAW*** bu iş için çok zayıf, ***RPD***'nin ise kontrolü zor. ***M60E4*** inanılmaz hantal olsa da tam bu işin adamı. ***Grip*** takınca kontrolü de kıvama geliyor. Bu iş için bolca kurşun gerekecek, ***Bandolier*** bu yüzden gerekli. ***Stopping Power*** ve ***Deep Impact*** ise etrafı cehenneme çevirmek için gerekli. Artık düşman için ne duvarın arkası, ne binalar, ne başka bir yer güvenli olacaktır. Ağır makineli kullanırken de temel prensipleri de atlamayın. Haldır haldır, çalakalem atışlar işe yaramaz. İki ya da üç atışlık kısa seriler tutturmaya gayret edin, mümkünse de arada tekli nokta atışları. El çabukluğu ve koordinasyon işin sırrı.

4- Keskin Nişancı Kiti:
Uygun Silahlar: ***M21*** (ACOG Scope); ***Dragunov*** (ACOG Scope); ***R700*** (ACOG Scope); ***Barrett .50cal*** (ACOG Scope)

Uygun Perkler: ***Claymore x2*** + ***UAV Jammer*** + ***Iron Lungs*** veya ***Deep Impact***
Rolü: Uzak mesafelerden mümkün olduğunca çok düşman birimini etkisiz hale getirmek, düşmana yerini belli etmeden belli bir bölgede hâkimiyet kurmak, gizli güç unsurunu kullanarak moral bozmak. Kamuflaj konusunda tekrar değineceğim ama madem konu gizlilikten açıldı, keskin nişancı tüfeklerinden birini seçince otomatik olarak çalı adam modunda ortalıkta dolaşıyoruz. Açık arazide süper, ama daş duvarlar, koca binalar arasında çalı adam olarak nasıl sırıtıyoruz anlatamam. Bu durumdan bıkan insanların ***G3*** veya ***M14*** gibi temiz atış yapan normal taarruz tüfeklerine yönelip çalılıktan kurtulduğunu görüyoruz (keskin nişancı nefes sisteminden feragat ederek). Aklınızda bulunsun...

Standart keskin nişancı tüfeklerine dönersek ***M21*** kaliteli bir silah, ***Dragunov*** seri ama stabil değil, ***R700*** ise tam bir keskin nişancı tüfeği, ***Barrett*** ise top mermisi atan, var olmaması gereken bir silah (kesinlikle yasaklanmalı!). Seri olarak atış konusunda ***M21*** ile ***Dragunov*** arasında bir seçim yapmak zorunda kalsam ***M21***'i tercih ederdim. ***R700*** ile ***Barrett*** arasında seçim yapmak ise... İşte o biraz sıkıntılı. ***R700*** tam bir klasik, temiz ve etkili, ancak tek bir şansınız var. Düşman vurmaktan çok gizliliğe ve taktiğe önem verenler için. ***Barrett*** ise daha gözü karalara göre, kullanımı zor, ağır, ancak üst üste atış yapmaya daha uygun (***M21*** kadar olmasa da).

EN İYİ SOTE NOKTALARI

AMBUSH 1
Adının aksine ne yazık ki pusulara pek açık bir harita değil. Oynadığınız süre boyunca birçok koşucu sizi el bombaları ve baskınlarla yerinizden kovalamaya çalışacak; bu yüzden çok sabit kalmamaya özen gösterin.

1- İlk noktamız basit ve etkili, öncelikle orta bölgede geziyorsanız sürekli eğilmeyi unutmayın.

2- İlerlerken resimdeki gibi ana yola çıkmayın ve sağ ve soldaki çukurlukları kullanın. Eğer şimdiye kadar ölmediyseniz köşeye doğru ilerlemeye devam edin.

3- Evet neredeyse geldiniz ilk noktamız bu köşe.

4- Kulağa biraz saçma bir yer gibi gelse de, karşı taraftan görünme şansınız az ve oyuncular genel olarak bu noktaya pek bakmazlar. Yine de birkaç kişi vurduktan sonra burada fazla kalmak pek sağlıklı olmayabilir.

AMBUSH 2
İkinci noktamız da ilkine oldukça yakın. Buranın diğer çatı ve noktalardan farkı, alan darlığı nedeniyle Claymore ve benzeri savunma silahları tarafından kolay kontrol altına alınmasıdır.

1- Evet, yine aynı bölgedeyiz ancak bu sefer yanından geçtiğimiz noktadan içeri giriyoruz.

2- Burası benim evim, ancak çıkan savaş yüzünden terketmek zorunda kaldım. Ama siz kullanabilirsiniz.

3- Bu oda potasinyel bubi tuzakları için ana noktamız olacak. Elinizde Claymore ve C4 varsa mutlaka kurmayı unutmayın
4- Üst kattaki pencereyi 70 derece kesecek şekilde yola bakıyoruz, bu sayede size gelebilecek her türlü tehdide hazır oluyorsunuz. Ancak ses dinlemeyi sakın unutmayın.

COUNTDOWN
Söz konusu harita Countdown olunca neredeyse her nokta potansiyel bir pusu alanı olabiliyor. Ama biz size en başarılı güzergâhı göstereceğiz.

1- Bölümün açık renkli temasından dolayı sniperların sabit kalabileceği bir nokta yok. O yüzden haritanın doğaya açılan doğu tarafı sniperların saklanabileceği en iyi alan oluyor.

2- Bu alanın da tehlikeli noktası burası. Buradan geçerken oyunun akışını iyi okumaya çalışın, eğer sizinle birlikte ilerleyen takım arkadaşlarınız varsa, bu büyük ihtimalle kolay hedef olacaksınız anlamına geliyor.

3- Evet bu şüpheli derecede küçük görünen kutu hedefimiz, kutuya yaklaşır yaklaşmaz yatmanız ve dikkat çekmemeniz bu karenin püf noktası.

4- Şimdi sağ ve sol taraftaki hangarlara hakimsiniz. Sabırlı olur ve çok hareketli olmazsanız ağınıza bol bol balık düşecektir. Oyunun akışına göre kutunun etrafında yer değiştirmeyi unutmayın.

DOWNPOUR
Downpour haritası oldukça popüler olmasına rağmen, pek çok oyuncu bu haritayı akıncı misali rastgele oynar. Gelin biz size bu oyunculara karşı bir avantaj sağlayalım :)

1- İlk önce önümüzde gördüğünüz merdivene ulaşmamız gerekiyor. Burası kolay ateş altında kalabildiği için elinizdeki Flashbang ve sis bombalarını karşı tarafa fırlatmanızı tavsiye ederim.

2- Merdivene ulaştığınızda işin en zor kısmına ulaştınız demek oluyor. Burası kritik nokta, eğer merdiveni tırmanırken hayatta kalabilirseniz yırttınız demektir.

3- Karşı tarafa bakacağımızı bekliyorsunuz değil mi? Hayır, hemen sola dönüp çatının sol tarafındaki eğikliğe doğru yönelin.

4- Sote yerimiz hazır. Artık hem kolay görünmeyecek durumdasınız, hem de bu bölgeye tamamen hakimsiniz.

PIPELINE
1- Pipeline haritasındaki bu noktaya normal olarak çıkmak, hemen hemen bütün oyuncuların burayı beklemesi yüzünden son derece zordur. O yüzden ben size farklı bir yol öğreteceğim. Önümüzde gördüğünüz binacığa çıkıyoruz ilk iş olarak.
2- Merdiven çok dikkat çekmeyen bir noktada, o yüzden burada rahat olabilirsiniz.

3- Karşıdaki noktayı görüyor musunuz? İşte hedefimiz orası.

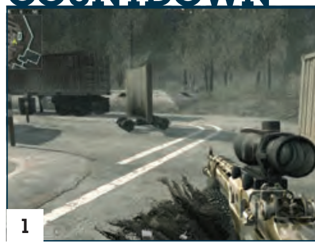
4- Zamanlamanız iyi olmazsa buraya atlayamazsınız o yüzden ilk denemede başaramazsanız hemen yılmayın.

5- İsterseniz bu noktadan aşağıya da bakabilirsiniz, ancak eğer oyunun başlarındaysanız içeri geçip yukarı tırmanan sazanları avlamanızda yarar var.
6- Burada durarak gelen herkesi vurabilirsiniz (en azından Oyungezer okumayan herkesi :) Adam kalmadığında ise sadece geldiğiniz pencereden çıkıp gidebilirsiniz.

WETWORKS
Bu bölümdeki en sağlam pusu noktaları görebileceğiniz üzere geminin kıçı ve kaptan güvertesi.

1- Öncelikle kapıdan geçiyoruz. Girer-

COUNTDOWN

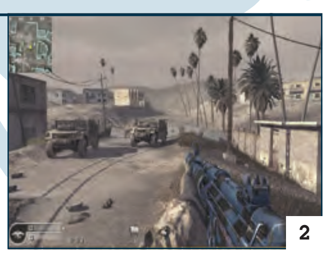

1

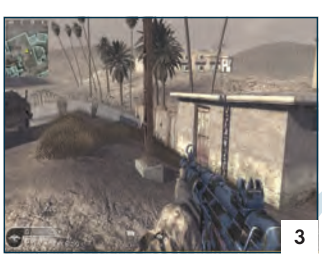

2

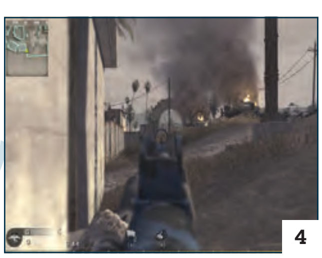

3

AMBUSH 1


1

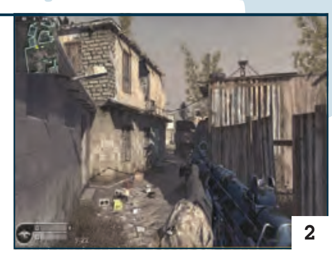

2

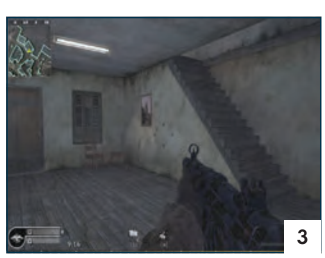

3

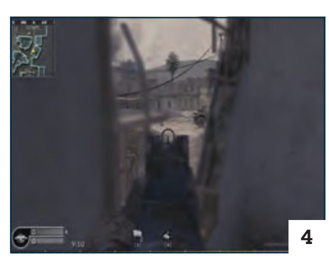

4

AMBUSH 2

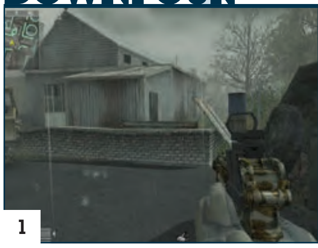

1


2


3


4

DOWNPOUR


1


2


3


4

ken Claymore'lara özellikle dikkat edin.

2- Merdivenler karşı takımın tuzak kurabileceği bir diğer önemli mekandır. Captain Prince gibi yapıp, köşeleri kontrol edin.

3- Ve işte noktamız burası, arka fonumuz tamamen siyah olduğu için ne aradığını bilen bir Sniper'a denk gelmediğiniz sürece kolay kolay görülmeyeceksiniz. Bu arada hemen ters simetriğinizde olan noktalara iyice göz atın, sizin gibi düşünen rakip Sniper'lar olabilir.

WETWORKS


1


2


3



-"ANNE BEN SNIPER OLDUM!" -"AY ÇOK TEHLİKELİ!"... ÇAAT!

Hayır olmadın, eline her dürbünlü tüfek alan oyuncu Sniper olsaydı gerçek Sniper'lar ekmek yiyemezdi. Her meslek dalında olduğu gibi keskin nişancılığın da kuralları var. Siz zor yoldan öğrenmeyin diye biz bunları sizin için derledik:

KURAL 1 - HARİTAYI BİLME. YALA VE YUT!
Harita bir Sniper'ın oyun alanıdır. Ve bu ormanda vahşi yaratıkların en sevdiği oyuncak yolunu kaybetmiş avcılardır. Gerekmediği sürece açığa çıkma. Gezeceğin güvenli bir rota belirlerken, mümkün olan en gizli noktalardan geçmesine özen göster.

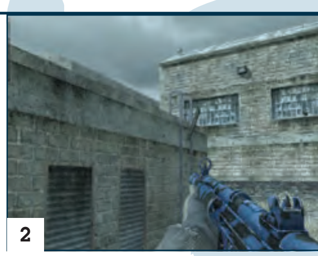
KURAL 2 - CLAYMORE SENİN DOSTUNDUR
Keskin nişancıların en büyük derdi onlar sanatını icra ederken bir şakacının arkadan gelip ve işleri bozması. Oyunda spawn noktaları sık sık değiştiği için siz fark etmeden etrafınızın sarılıp, çatışmanın ortasında tek başınıza kalmanız mümkün. Böyle bir durumda gafil avlanmamak için Claymore perki oldukça yararlı olacaktır. Mayınları girdiğiniz bina ya da bölgenin ara girişlerine bırakın ve tek başınıza olsanız bile kendinizi güvende hissedeceksiniz. Yeriniz belli olmadığı sürece sorun yok, UAV Jammer da bu sorunu çözecektir. Nefes alış verişleriniz de çok önemli. Çömelmiş ya da yatar pozisyonda nefes alın, en kısa sürede temiz ve isabetli bir atış yapın. Diğer bir atış için nefesinizin düzelmesini bekleyin. Iron Lungs perki ise bir nefeste yapabileceğiniz atış sayısını arttıracaktır.

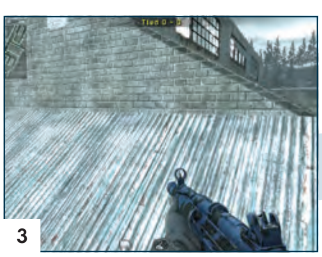
KURAL 3 – VUR VE KAÇ
Yeri belirlenen keskin nişancının hiçbir değeri yoktur. Her iki üç frag'de bir yer değiştir. Ve sürpriz elementini iyi kullan. İkinci pozisyonun öyle bir noktada olsun ki, seni ilk noktada arayan düşmanı kolayca avla.

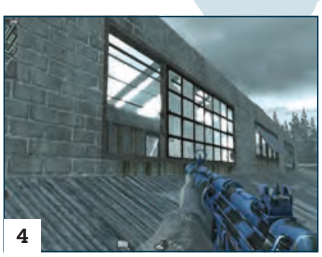
KURAL 4 - OYUNU OKU
İyi bir noktaya geçtin, ama hedefine kimse gelmiyor mu? O zaman durduğun nokta iyi bir yer değil demektir. CoD 4'de oyun iki şekilde ilerler; Saat yönünde ve aksi istikamette. Eğer oyunun ne yöne akacağını iyi okuyabilirsen rakibinizin nereye geleceğini de tahmin edebilirsin. Bunu bilmek, iyi nişan almak kadar önemlidir.

PIPELINE


1


2


3


4


5

HİLE ARŞİVİ

HİLE YAPMAYAN OYUNCU, GÖBEKSİZ ERKEĞE BENZER

PC

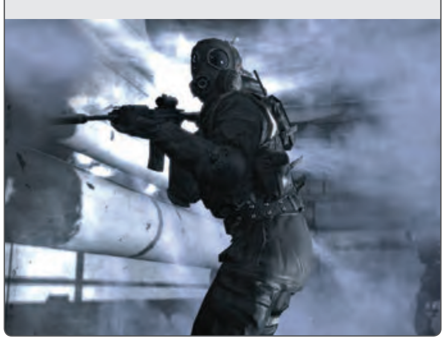
SIMS CASTAWAY
Hileleri oyun sırasında girmeniz gerekmektedir. Cheat Box'ı çıkarmak için aynı anda Ctrl + Shift + C tuşlarına basmanız gerekmektedir.
Cheat modundan çıkar: exit
Cheat Box genişler: expand
1000 resource puan: kaching
50.000 resource puan: motherlode
Yaşlanmayı açar kapatır: aging off (on)





PEGGLE DELUXE
Shot sonrası platformları ve topun hızını, mouse'u sağ tuşuyla hızlandırmak için oyun sırasında **scott** yazın.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
Tüm hileleri en kısa sürede açabilme: C:\Program Files\Activision\Call of Duty 4 - Modern Warfare\players\profiles\[*profil adı*] klasörüne gidin.
Config.cfg dosyasını notepad ile açın ve 'cheats_points satırını aratıp bulun. Hemen yanındaki sayıyı 30 yapın. Tüm hileler açılacaktır.

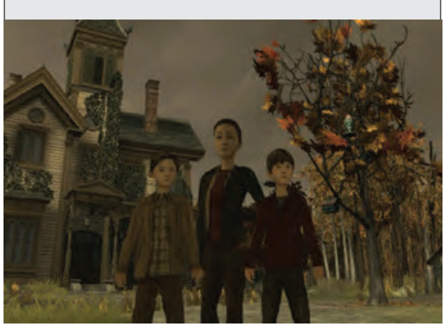




AGE OF EMPIRES 3: ASIAN DYNASTIES
Hileleri aktifleştirmek için oyun sırasında Enter'a basıp Chat kısmından hileleri girmeniz gerekmektedir.
Haritadaki hayvanlar daha şişman olur: a recent study indicated that 100% of herdables are obese
10.000 coin: give me liberty or give me coin
10.000 food: medium rare please
10.000 wood: <censored> veya <nature is cured>
10.000 tecrübe puanı: nova & orion
Single player modunda hemen yenme: this is too hard
Haritadaki tüm düşman botlarını yok eder: shiver me timpers!
George Crushington çıkar: where's that axe?
Tommynator çıkar: tuck tuck tuck
Mediocre Bombard çıkar: ya gotta make do with what ya got
Binalar, research ve kargo daha hızlı gerçekleştirilir: speed always wins

-PS2-

SPIDERWICK CHRONICLES
Aşağıdaki hileleri oyun esnasında, L1 + R1'e basılı tutarak girmeniz gerekmektedir.
Hasar almama: Üçgen, Üçgen, Üçgen, Üçgen, X, X, Üçgen, Üçgen.
İyileştirme: Üçgen, Kare, X, Daire, Üçgen, Kare, X, Daire.
Combat Loadout: Üçgen, Üçgen, X, X, Kare, Daire, Kare, Daire.
Sınırsız cephane: Kare, Kare, Kare, Daire, X, X, X, Üçgen.
Field Guide açılır: Daire, Daire, Daire, Kare, Üçgen, Üçgen, Üçgen, X.





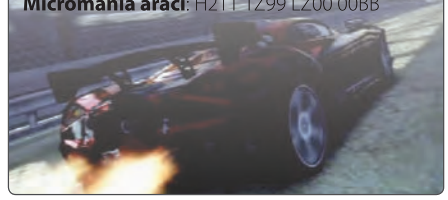
TWISTED METAL: HEAD ON
Hileleri aktif hale getirmek için oyun içinde R1 + R2 + L1 + L2 tuşlarına basılı tutmanız gerek.
Hasar almaz: Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sağ, Sol, Aşağı, Yukarı.
Sınırsız silahlar: Üçgen, Üçgen, Aşağı, Aşağı.
Mega silahlar: X, Üçgen, X, Üçgen.
Super hasar veren silahlar: X, X, Yukarı, Yukarı.
Radial Blast: Sol, Sol, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ.
Sağlık için silahları satma: Üçgen, X, Kare, Daire.

ROCKBAND
Tüm şarkıları açmak için: Press Start ekranında, Kırmızı, Sarı, Mavi, Kırmızı, Kırmızı, Mavi, Mavi, Kırmızı, Sarı, Mavi tuşlarına hızla basınız.

-PS3-

BURNOUT PARADISE
Hilelerin aktif olabilmesi için en az Class A ehliyetinin olması gerekir.

Circuit City görünşlü aracı açar: circuitcity
Wal-mart görünüşlü aracı açar: walmart
Gamestop görünüşlü aracı açar: gamestop
PAL Steel Wheels aracı: Z891 4K88 IN25 79AA
Steel Wheels aracı: Q83E 3H1S BI3B 40P4
PAL Gamestop aracı: B179 8M20 XA09 80FF
Micromania aracı: H211 1Z99 LZ00 00BB



BLAZING ANGELS 2: SECRET
Tüm uçak ve görevleri açar: Ana menüden R2 + L2 tuşlarına basılı tutun ve Kare, L1, R1, Üçgen, Üçgen, R1, L1, Kare tuşlarına basınız.
Hasar verme seviyesi artar: Oyun içindeyken L2 + L1 tuşlarına basulı tutun ve L1, L1, R1 basın, L2'den elinizi çekin, R2'ye basılı tutun sonra da R1, R1, L1 tuşlarına basın.
God mod: Oyun içindeyken L2 tuşuna basılı tutarken Kare, Üçgen, Üçgen, Kare tuşlarına basın, sonra elinizi L2'den çekip R2'ye basılı tutun ve Üçgen, Kare, Kare, Üçgen tuşlarına basınız.



MX vs. ATV UNTAMED

Tüm yarış aksesuarlarını açmak: Options'dan Chead Codes'a gidin ve CRAZYLIKEA yazın.
Tüm gidonlar: Cheat Codes'a nohands yazmalısınız.

UNREAL TOURNAMENT 3

Alanna (Necris)'i açmak için: Custom Character ekranına girin ve phayder yazın.
Ariel (Iron Clad)'i açmak için: Custom Character ekranına girin ve jihan yazın.

SKATE

Hileyi ana menüden girmeniz gerekmektedir.
Dükkandaki Best Buy Clothes'u açmak için: Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Kare, R1, Üçgen, L1 tuşlarına sırayla basmanız gerekmektedir.

HALF LIFE 2: EPISODE 2

Sağlığı düzeltir: Oyun sırasında Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Daire, X tuşlarına basın. **Tam cephane**: İlk önce her hangi bir silah seçin ve daha sonra R1 ile Gravity Gun'a kadar gelin. Ardından Üçgen, Daire, X, Kare, R1, Üçgen, Kare, X, Daire, R1 tuşlarına basınç
Bölüm seçimi: Sol, Sol, Sol, Sol, L1, Sağ, Sağ, Sağ, Sağ, R1 tuşlarına oyun sırasında basınız.

XBOX360

NHL 08

Tüm takımların RBK Edge Jersey'leri: RBK Edge code kısmından şu şifreyi giriniz: h3oyxpwksf8ibcgt
Tüm Jersey'leri açmak: İlk önce Unlock 2007-2008 Uniforms'a gidin, oradan da Enter Password kısmına şu şifreyi aynen yazın: S6j83RMK01



CLIVE BARKER'S JERICHO

Sınırsız cephane, hızlı enerji yenileme ve Dominator hasar için: Bu üç hile de oyunun içine, size özel olan Access koduyla şifrelenmiştir. İlk önce bu size özel olan kodu, 5 haneli Bonus Code yani, kaydedip http://www.codemasters.com/jerichopreorder/index.php?shop=gamestop adresine girin. AGEH-56JW-X2GB-DN1N-EGUT kodlarını pre-order code olarak girin. Daha sonra da Bonus Code'u girin ve Submit edin. www.codemasters.com 'dan oyunu Register edin. Böylece 3 hileye de sahip olacaksınız.,



PORTAL (ORANGE BOX)

Bir kutu yaratır: Oyun sırasında Aşağı, B, A, B, Y, Aşağı, B, A, B, Y tuşlarına basın.
Bölüm seçmek: Sol, Sol, Sol, Sol, LB, Sağ, Sağ, Sağ, Sağ, RB tuşlarıan basın.
Ateş enerji topu: Yukarı, Y, Y, X, X, A, A, B, B, Yukarı tuşlarına basın.
Her hangi bir yere portal açar: Y, A, B, A, B, Y, Y, A, Sol, Sağ tuşlarına basın.
Portalgun'ı upgrade eder: X, B, LB, RB, Sol, Sağ, LB, RB, LT, RT tuşlarına basın.

-Wii-

THRILVILLE OFF THE RAIL

500 Thrill puanı: ZCBZCBC
50.000$: CZBZCBA
Tüm mini oyunlar açılır: CZBZCB>
Tüm görevler açılır: CZBZCBZ
Tüm parklar açılır: CZBZCBC

CODE LYOKO



Oyunu dondurun ve hileleri aktifleştirin.
Herşeyi açar: 2, 1, C, Z, 2, 1.
Uzmanlıklar: Z, C, Z, C, C, C.
Tüm bonuslar: 1, 2, C, 2, 2
Super hız: Z, 1, 2, 1, 1, 1
Sınırsız can ve mana: 2, 2, Z, Z, 1, 1

SSX BLUR

Tüm karakterler: NoHolds
Tüm pistler: MasterKey
Tüm board'lar: SportShop
Tüm übertrick'ler: Comboer
Tüm kıyafetler: ClothShop
Yeti kostümü: WildFur
Tüm konsept görselleri: Artistry
Tüm kodlar iptal: DisableThem

-PSP-

BATTLEZONE

Hilelerin aktifleşmesi için option'dan Cheat ekranında, istediğini hilenin üzerine gelip hileyi yaptıktan sonra çıkmanız gerekmektedir.
Görülmezlik: L, Sol, Sağ, Kare, Üçgen, R.
Insta Gib: L, Kare, Üçgen, Sağ, Üçgen, R.
Maksimum oyuncu: Sağ, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Sol.
Sadece Mortar: Üçgen, L, Kare, Kare, Sağ, Sol.
Çift kat zaman toplar: Kare, Sağ, Üçgen, Sağ, R, L.
Sınırsız cephane: Sol, R, L, Üçgen, Sağ, Kare.

-DS-

BUILD A BEAR

Select a Slot ekranında Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, B, A tuşlarına basın, daha sonra istenilen hileyi aktifleştirebilirsiniz.
Tüm bölümleri açar: Level Select ekranında L+R tuşlarına basılı tutun.
Tüm Activities açılır: Workshop ekranında R'ye basın.
Tüm hareketler açılır: Garden ekranında L'ye basın.

DRAWN TO LIFE

Draw moda girin ve hileleri girerken L tuşuna basılı tutun.
Tüm hayvan Template'leri: B, B, A, A, X
Tüm robot Template'leri: Y, X, Y, X, A
Tüm spor Template'leri: Y, A, B, A, X
Yaratık Template'leri: X, Y, B, A, A.
Yenilmezlik: A, X, B, B, Y.
Tüm hasarı yeniler: Y, X, Y, X, Y, X, A

TRAINER'LAR

DVD'DE "OYUNBOZAN" BAŞLIĞI

altında bulabileceğiniz bu ufak programcıklar, bizi delirten oyunların hakkından gelmemizi sağlamaya yarayan, sevimli, insan canlısı programcıklardır. Kullanımları ise oldukça basittir. Öncelikle, trainer uygulayacağınız oyunun, Trainer'da belirtilen versiyonuna sahip olmanız gerekir. Trainer.exe çalıştırılır, İngilizce varsa bu arada Read Me okunur, hangi tuş hangi hileyi sağlar; o öğrenilir sonra da oyuna girilir. İlgili tuşa basılır ve hile yapılır.

ORGANİZE SANAYİ



ORGANİZE SANAYİ GİRİŞ

Eskilerin bir sözü vardır, “akan su kir tutmaz” diye. Bilgisayar dünyası bunun tam tersi nedense. Usul usul akarken pûr-i pak olan o canım teknoloji coştukça bulanıyor, hızlandıkça balçığa dönüyor. Yok yok, teknolojinin hızlı ilerlemesi hiç hoş değil. Yavaş olsun ama sağlıklı olsun. Ya da ne bileyim, teknoloji deli gibi ilerlese de siz temkinli olun, yaş tahtaya basmayın.

Temkinli olmazsak ne olur? Mesela elinizde dünya para verip aldığınız HD-DVD sürücüsü, “ben bunu ne yapayım şimdi” diye düşünürken bulabilirsiniz kendinizi. Bir sürü uğraşıp kurduğunuz 64-bit sisteminiz bir türlü çalışmak istemeyebilir. Dünya para verip aldığınız kamyon dolusu RAM’in aslında bilgisayarınızı yavaşlattığını fark edersiniz. HD destekli bir televizyon alırsınız ve iki sene sonra bunun aslında gerçek HD olmadığı, asıl HD’nin Full HD olduğu çıkar ortaya. Siz teknolojiyi takip edeceğim derken bir bakmışsınız teknoloji sizi yarı yolda bırakmış. Üstelik yıllardır konuşa konuşa bitiremediğimiz teknolojiler bunlar.

Siz siz olun iyice araştırmadan, ihtiyaçlarınızı iyi tartmadan, çıkan her yeni teknolojiye her yeni ürüne saldırmayın. Paranıza acımıyorsanız çekeceğiniz baş ağrısını, geç gelen pişmanlığın fayda etmediği sinir bozan kazıklanmış olma hissini düşünün.

TUĞBEK ÖLEK

Organize Sanayi Üretim Alanları

HD-DVD'nin hazin sonu

BETAMAX'IN LANETİ TOSHIBA'YI DİZE GETİRDİ

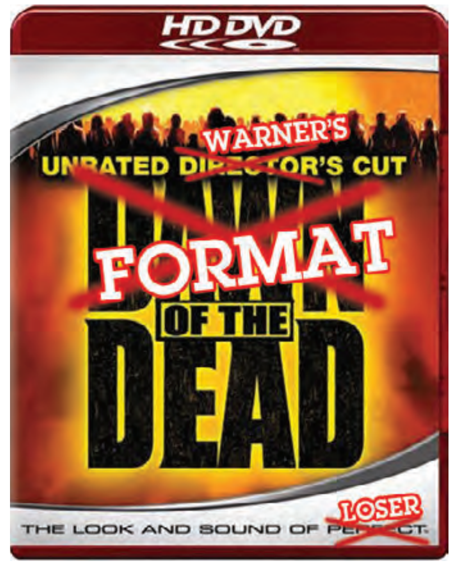
Yıllardır süregelen HD medya savaşı bu ay nihayet sona erdi. PlayStation 3'ün gücüyle maça zaten önde başlayan Sony'nin Blu-Ray formatı, Toshiba tarafından geliştirilen HD-DVD'nin piyasadan çekilmesiyle bu savaştan mutlak bir zaferle ayrıldı.

Aslında Toshiba'nın kendi formatını kabul ettirmek için sonuna kadar mücadele ettiğini söyleyebiliriz. Microsoft Xbox360'ın ve Warner Bros'un desteğini arkasına aldığından beri bu savaşı kazanabileceği bile düşünülüyordu. Ancak önceki ay CES fuarından önce Warner Bros HD-DVD'den vazgeçtiğini açıklayarak Toshiba'yı tam anlamıyla sırtından bıçaklamıştı. Halen DVD pazarının lideri olan Warner'ın Blu-Ray'e geçişi, HD-DVD filmlerin pazar payını %5'e kadar düşürdü. Önce CES'deki basın toplantısı apar topar iptal edildi. Ardından ABD'nin en büyük zincir mağaza ağı Wal-Mart HD-DVD satmayacağını açıkladı. Sonunda Microsoft'un Xbox360 için HD-DVD sürücüyü piyasadan çektiğini ve Toshiba'nın da HD-DVD'lere yönelik tüm çalışmalarını sonlandırdığını açıklamasıyla bir dönem kapanmış oldu.

25 SEZON ÖNCE LOST'TA

HD-DVD'nin sonu, bundan 25 sene önce Sony'nin kabul ettirmek için çok uğraştığı ama sonunda VHS karşısında piyasadan silinen Betamax formatını hatırlatıyor. O zaman daha iyi bir ürüne sahip olsa bile attığı yanlış adımlarla savaşı kaybeden Sony bu sefer kartlarını gerçekten doğru oynamış gözüküyor.

Bugüne dek HD-DVD oynatıcı almış olanlar muhtemelen sene sonuna kadar izleyecek film bulabilecekler (gerçi Türkiye'ye hiç gelmemişti filmler, o yüzden Florida'daki kuzeniniz için anlatıyorum bunları). Ancak yeni hiçbir filmin HD-DVD versiyonu üretilmeyecek ve kısa sürede HD-DVD oynatıcılar için saksı altlığı falan gibi yeni fonksiyonlar bulmak gerekecek.



Asus PG221

HER TÜRLÜ İHTİYACINIZ İÇİN - JESUSKANE

Her gelen donanımdan etkilenmek zorunda değiliz elbette. Birbirinden ilginç, güzel ve başarılı donanımlar organize sanayi atölyesini ziyaret ettikçe hem etkileniyoruz hem de işimizi daha çok seviyoruz.

Asus önceki ay incelediğimiz ve pek memnun kalmadığımız VW193D ile ilgili yorumlarımızı duymuş olacak ki, bu ay intikam alırcasına amiral gemisi PG221'i yetiştirdi sanayimize. Önce ben oyuncuyum diyen görüntüsü, sonra da cüssesiyle aklımızı başımızdan aldı bu monitör. Sadece 2ms gecikme süresine ve 2000:1 kontrast oranına sahip monitör, diğer Asus ürünlerinde olduğu gibi Splendid görüntü teknolojisine sahip. Buraya kadar her şey iyi. Ama asıl monitörü sisteme bağlayıp açtığımızda cebindeki altınları bir bir döküveriyor masaya.

Çerçevenin üst kısmına yerleştirilen1.3 MP hareketli web kamerası oldukça kullanışlı. Ürünün ağır olmasının asıl sebebi olan entegre 2.1 ses sistemi de 5'er Watt uydu hoparlörleri ve 15 W'lık subwoofer'ıyla yeterli ve temiz bir ses kalitesine sahip. Monitörün ayağı üzerine subwoofer yerleştirmek, sadece Asus'un kullandığı ve zaten geçmişten beri takdir ettiğimiz cesur bir çözüm. Elbette hoparlörün performansını kaliteli bir 5.1 hoparlörle kıyaslayamazsınız. Ama FPS'lerde kulaklık kullanıyor ve diğer oyunlarda çok yüksek ses performansı beklemiyorsanız gayet memnun kalacaksınız.

Asus PG221'in ön panelini şık bir dokunmatik tuş takımı süslüyor. Ayarların hepsini ortada yer alan kaydırma çubuğuyla ayarlıyorsunuz ve bu büyük kolaylık sağlıyor. Tuş takımının üstünde ise bütün alt panel boyunca yerleştirilmiş olan led aydınlatma bulunuyor. Seçtiğiniz Splendid ayarına göre rengi değişen bu led, hem şık görünüyor hem de karanlıkta klavyemizi rahatlıkla görmemizi sağlıyor. Görüntüye ait ayarların yanında görüntü kaynağını ya da ses özelliklerini de yine tek tuşla değiştirmek mümkün.



BAĞLA BAĞLAYABİLDİĞİN KADAR

Görüntü kaynağı demişken PG221'e bağlayamayacağımız bir ürün neredeyse yok. VGA ve DVI girişlere ek olarak kompozit ve S-Video girişleri bulunuyor. Ayrıca HD uygulamalar için komponent giriş de var. Böylece monitöre bütün konsolları bağlayabiliyorsunuz. HDCP desteğine sahip olan PG221'de komponent girişi yerine HDMI girişine yer verilse daha kullanışlı olabilirmiş. Monitörde ses girişi olarak da bir mini-jack ve iki kompozit giriş bulunuyor. Böylece farklı ses cihazlarını da kullanabiliyorsunuz.

Doğal çözünürlüğü 1680x1050 olan PG221, 10,7 kg ağırlığının bir gramını bile boşa harcamamış izlenimi veriyor. Dolar cinsinden ağırlığının kendi ağırlığıyla doğru orantılı olması, fiyatının rakiplerini ikiye katlaması ise tek eksisi.

İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: 2.1 ses sistemi, Şık tasarım ve ön panel, Yüksek görüntü kalitesi, Bağlantı noktaları
Eksiler: Yüksek fiyat
Üretim: Asus tr.asus.com
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Index www.index.com.tr
Fiyatı: 865$ +KDV

DÜZELTME: ASUS G1S VE G2S

Bizim derginin grafik departmanı (3 sanatçı ve bir amigodan oluşur) çok koyu Beşiktaşlıdır (vah vah geçmiş olsun). Bu yüzden ay sonlarına denk gelen maçlarda çok acı çekerler. Dergi yetişecek maça gidemezsin ama aklın da maçta kalır işe odaklanamazsın. Geçen ay Beşiktaş'ın kimbilir hangi hüsranı sırasında yapılan sayfalarda, Asus G1S ve G2S ürünlerinin isimleri yanlış yazılmış. Ürünlerin kendisinden, Beşiktaş'tan ve kamuoyundan özür dileriz.

OCZ ReaperX 4GB DDR2

OVERCLOCK CANAVARI, CANAVAR BELLEK - JESUSKANE

OCZ her ay atölyemize konuk olmazsa içi rahat etmiyor. Geçen ay 2 GB kitiyle uğrayan OCZ bu ay kapasitesini ve soğutma becerisini ikiye katlayarak, OCZ ReaperX 4GB DDR2 800MHz (OCZ2RPX800EB4GK) ile geliyor.

İşlemcilerde görmeye alıştığımız giderek daha iri soğutucu kullanma modasının belleklerdeki temsilcisi OCZ. Ürünün üstündeki soğutucunun ebatları biz görmeyeli çok büyümüş. Nikelajlı ısı boruları ve 64 kanata sahip alüminyum soğutucusuyla hem şık hem serin bir ürün var karşımızda. Zaten elinize aldığınız anda ağırlığı bile sizi etkilemeye yetiyor. ReaperX, 800 MHz hızında ve 4-4-3-15 gecikme değerlerine sahip. Yani overclock potansiyeli de oldukça yüksek.

Bellekleri ilk gördüğümüzde bunları nasıl yan yana takacağımızı düşünüyoruz kara kara. Ancak açılı soğutucular yan yana geldiklerinde birbirlerini hiç sıkıştırmadan slotlara yerleşiyorlar. Şık görünüm, yüksek kapasite ve yüksek performansı bir arada sunan ürün oyuncular için biçilmiş kaftan. Bu ay RAM'ler üzerine hazırladığımız dosya konusunda bu ürünü de kullandık. Performansıyla ilgili detayları orada görebilirsiniz.

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Yüksek overclock potansiyeli, Kapasitesi ve hızı
Eksiler: Cüzdanımı arıyorum hala bulamadım
Üretim: OCZ www.ocztechnology.com
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 249 $



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Logitech G15

OYUNCULARIN KLAVYESİ YENİLENDİ - TUĞBEK ÖLEK

Oyuncular için özel geliştirilmiş tüm klavyeler içinde kuşkusuz en başarılısı olan G15'i ilk incelediğimde nasıl hayran kaldığımı bugün gibi hatırlıyorum. İlk G15'im yaşlanıp eski moda gözükmeye başlamıştı ki Logitech yepyeni bir G15'le çıkageldi.

Bu yeni versiyonda klavyenin işlevselliği çok değişmese de tasarımı bir hayli değişmiş. Her şeyden önce yeni G15'in çok daha modern ve şık bir görüntüsü olduğunu söylemek lazım. Daha kıvrımlı hatlara ve daha sağlam bir görüntüye sahip yeni G15. Klavyenin altına şık metalik bir Logitech logosu eklenmiş, oyun modu ve mute tuşları da metalik tuşlarla değiştirilmiş.

Üstelik yeni G15 çok daha da küçük. Sol tarafta yer alan makro tuşları (G tuşları) 18'den 6'ya düşürülerek bir hayli yer kazanılmış. Her tuş 3 farklı fonksiyon üstlendiğinden bence ciddi bir kayıp değil. Zaten ilk G15'ine 54 fonksiyon birden atayan olduğunu sanmıyorum. Ancak G tuşları asıl tuş setine çok yaklaştığından Shift ve CTRL yerine yanlışlıkla onlara basıp duruyorsunuz.

YEPYENİ EKRAN

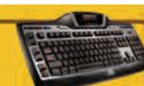
Tasarımdaki en önemli değişim ekranda olmuş. Eski açılıp kapanır ekran yerine daha küçük, sabit bir ekran kullanılmış. Bence böylesi daha hoş olmuş ama herkesin bu değişimden memnun kalacağını sanmam. Ekranın boyutu da hayli küçülmüş. Ancak ekran küçülürken çözünürlüğü aynı kalmış. Yani yeni ekran daha net bir görüntüye sahip. Bu sayede ilk G15 için yazılmış tüm programcıklar yeni modelde de çalışıyor. Ekranın küçülmesi beni çok rahatsız etmedi ama bundan yakınan da çok olacaktır. Ekranda herkesin seveceği değişim, sıkıcı gri renk yerine parlak turuncu bir ekran kullanılmış olması. Kesinlikle çok daha havalı gözüküyor.

Vista tarzı Başlat tuşları dışında tuş takımında çok büyük bir değişim yok. Ancak tuşlar önceki modele göre daha sert. Açıkçası eski model daha konforluydu tuşları açısından. Bu fark benim için çok büyük bir sorun yaratmadı. Ama Jesuskane daha klavyeye elini koyar koymaz, kullanılmaz bu dedi ve nefret etti. Günler süren, dolma ve çırpı parmak suçlamalarına sahne olan tartışmalara rağmen ortak bir nokta bulamadık bu konuda. Ofis tam anlamıyla ikiye bölündü bu konuda. Bu yüzden siz almadan önce mutlaka bir masanın üstüne koyup deneyin.

Bu özellikler dışında yeni modelde önceki G15'in bütün özellikleri yerli yerinde duruyor: İki aydınlık seviyesinde geri aydınlatmalı tuşlar, klavye altında kablo kanalları, 2 ek USB yuvası ve Alt+Tab kombinasyonunu kapayan oyun modu… Bir tek multimedya tuşları artık daha kullanışsız, özellikle tekerlekten tuşa dönen ses ayarı.

Yeni G15'i test ederken makro ve profil yazılımlarının da ne denli geliştiğini fark ettim. Üstelik LCD ekran için yükleyebileceğiniz programcık sayısı öylesine artmış ki. Resmi sitede toplam 36 oyun için LCD ekran desteği ve 4 araç var. Ancak G15mods.com sitesinde daha fazlasını bulabilirsiniz. Hatta LCD ekranda yaşayan bir sanal hayvan bile programlamışlar.

Sonuç olarak yeni G15'i eskisinden daha çok sevdim ve bağrıma bastım. Ama bu her oyuncu için geçerli olmayacaktır. Uzun süre hangi modelin daha iyi olduğu tartışılacak gibi. Yine de dünyadaki en iyi oyuncu klavyesinin bu iki modelden biri olduğuna da şüphe yok. Buna rağmen yeni G15'e Editörün Seçimi ödülü vermeyeceğim. Çünkü aradan geçen bunca zamana rağmen hala G15'de Türkçe karakter desteği yok. Buradan Logitech'e sesleniyorum. Türkçe G15'i ürettiğiniz gün Editörün Seçimi sizindir.



İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Yenilenmiş tasarım, İlk G15'in tüm güzellikleri
Eksiler: Türkçe değil, kimi yenilikler herkesi mutlu etmeyebilir.
Üretim: Logitech www.logitech.com.tr
İthalat: Penta www.penta.com.tr, Hızlı Sistem www.hs.com.tr
Fiyatı: 99$ +KDV



Logitech G51

OYUN DÜNYANIZ 5.1 ŞİDDETİNDE SARSILACAK - TUĞBEK ÖLEK

Mükemmel bir oyuncu dünyası, bir ütopya hayal edin. Sabah Logitech G serisi yatağınızda uyanıyorsunuz. G serisi tıraş makinanızla sakallarınızdan kurtulup, tam G stil bir kahvaltı ediyorsunuz. Atlıyorsunuz G serisi arabanıza, işe gitmeden önce çocukları Logitech G İlköğretim okuluna bırakıyorsunuz. Öğle yemeğini hızlıca geçiştiriyorsunuz ki G serisi eşiniz için G serisi bir yıldönümü hediyesi alabilesiniz. Hoş ve dahi boş bir hayal olsa da güzel değil mi?

G İlköğretim okulunda müfredat nasıl olurdu bilemiyoruz ama en azından bu dünyada çıkan seslerin neye benzeyebileceği konusunda fikrimiz var artık. Çünkü Logitech, G serisinden ilk hoparlörü G51 ile karşımızda. Baştan aşağı ve sadece PC oyuncuları için tasarlanmış bir hoparlör bu. Zaten sadece bilgisayarlarda gördüğümüz 3'lü mini-jack bağlantıyla tam olarak çalışabildiğinden bu 5.1 hoparlörü başka bir amaçla kullanmak ziyan olur. Gerçi G51'e ikili kompozit bağlantı ile stereo cihazlar bağlayabiliyorsunuz ama DVD oynatıcı ve konsollar için bir dijital girişi bulunmuyor.

ÇİFTE TABANCALI HOPARLÖR

G51'in bizi ilk şaşırtan yanı, oldukça iri olan (PC hoparlörü için) 5 hoparlör ve subwoofer'ın nispeten küçük bir kutuya sığdırılmış olmasıydı. Her biri 20cm'den yüksek olan 20Watt gücündeki yan hoparlörlerin içinde birbirinin aynısı ikişer hoparlör bulunuyor. Daha güçlü tek bir hoparlör yerine çift hoparlörün kullanılmış olması daha zengin ses almamızı sağlıyor. Aslında çift hoparlör kullanmanın büyük bir dezavantajı var. Çünkü birbirine yakın kaynaklardan çıkan tiz sesler birbirini öldürür ve sesin bulunduğunuz mekana düzgün yayılmasını engeller. Ancak G51'de çifte hoparlörlerden birine tiz sesleri engelleyen bir filtre konarak (FFD[2]) bu problemin önüne geçilmiş.

19Watt gücündeki merkez hoparlör, diğer hoparlörlerin yan çevrilmişi gibi duruyor. Yapı olarak asıl farkı ise LCD monitörlerin üzerine sabitlenmesini sağlayan basit klips sistemi. Hoparlörün altındaki çentiği monitörün ön yüzüne oturtup ayağını arka tarafa dayanacak şekilde ayarladınız mı LCD monitör üzerinde gayet düzgün duruyor. Çok basit ama çok kullanışlı bir çözüm.

Amfiyi de içinde barındıran sade subwoofer, göze çok iri gözükmese de 56Watt gücünde. Basit bir matematik hesap, bize Logitech G51'in toplam 155Watt RMS güce sahip olduğunu söylüyor ki bir masaüstü hoparlör için oldukça yüksek. Normal bir apartman dairesinde oturan (hele bizim gibi komşuların yarısı emekli albaysa) bir oyuncunun bu 155Watt'ı çok ama çok nadiren tam olarak kullanabileceğine şüphe yok. Bu yüzden G51'in en sık kullanacağınız parçası, ses ayarlarını kontrol ettiğiniz kumanda olacak. Ayrı bir kabloyla subwoofer'a bağlanan ve masanızın üzerinde çok şık duran kumanda, özel olarak ağırlaştırılmış ve kaymayı engelleyen bir tabanla desteklenmiş. Bu sayede siz yerinden oynatmadıkça koyduğunuz yerden bir milim oynamıyor. Kumandaya kulaklık ve mikrofonunuzu takabiliyor, ses seviyelerini değiştirebiliyor, mikrofon ve hoparlörlerin sesini ayrı ayrı kapatabiliyorsunuz. Kumandada ayrıca Matrix kontrolü bulunuyor. Oyun ve müzik için iki ayrı modu bulunan Matrix'i açtığınızda Neo gelip sizin yerinize zorlandığınız oyunları bitiriyor veya Trinity başucunuzda durup çalan şarkılara eşlik ediyor. Bu Matrix'in zaman zaman 2.1 ses kaynaklarını 5.1'e çevirerek bütün hoparlörleri kullanmanızı sağladığı da oluyor.

NANO GİYSİLİ HOPARLÖR

Logitech G51'in oyunculara yönelik enteresan bir yanı, yan hoparlörlerin skin desteğine sahip olması. Güzel renkli çıktılar alarak hoparlörün üzerinden geçen şeffaf plastik kemerlerin altına yerleştirebiliyorsunuz. Böylece hoparlörleriniz daha artist bir görünüme kavuşuyor. Logitech'in sitesinden Crysis ve Quake Wars için hazır tasarımları alıp kullanabilirsiniz. Nano giysili bir hoparlörü kim istemez, değil mi?

Genel yapısı ve oyunculara özel geliştirilmiş özellikleriyle G51 gerçekten G serisi bir ürün olarak lanse edilmeyi hak ediyor. Ama ona bu payeyi asıl kazandıran bizce ses kalitesi. G51 kağıt üzerinde 36Hz – 20KHz frekans tepkisi ve 94dB'lik SNR oranı ile zaten iyi bir ses kalitesine sahip. Ama oyunlarda denediğiniz zaman sanki sesi özellikle oyunlara uygun olsun diye uğraşılmış hissi veriyor. Mesela bass'lar fazlaca baskın, tizlerse biraz kayboluyor. Müzik dinlerken veya film izlerken genel olarak biraz uğultulu geliyor kulağınıza. Ama bu ses rengi oyunlara o kadar güzel uyuyor ki… Özellikle patlama ve çatışmaların bol olduğu aksiyon sahnelerinde, motor gürültüsünün kükrediği yarışlarda, bombardımanın susmadığı stratejilerde. Ayrıca Matrix modu bile müziklerin canına okurken oyunlarda çok daha iyi sonuç veriyor. Gerçi artık 2.1 ses kullanan oyun kalmadığından sadece eski oyunlarda ihtiyacınız oluyor.

Neden bu Logitech G serisine gelince çenem düşüyor ki benim böyle? Sanırım adının başında G bulunan bütün ürünler (G9 hariç) beni mest etmeyi başardığından. Eğer salonda televizyonun çevresini saracak bir 5.1 hoparlör arıyorsanız G51 son tercihiniz olsun. Ama bir oyuncu bilgisayarının başka bir hoparlörle daha mutlu olabileceğini hiç ama hiç sanmıyorum. G51'le ilgili tek eleştirim astronomik satış fiyatı.



İNCELEME

Performans: 5

Fiyat: 1

Artılar: Kaliteli ve güçlü ses, FDD2, Skin desteği

Eksiler: Yüksek fiyat

Üretim: Logitech www.logitech.com.tr

İthalat: Penta www.penta.com.tr, Hızlı Sistem www.hs.com.tr

Fiyatı: 299$ +KDV

ASUS XONAR D2X

SES KARTLARI GERİ Mİ DÖNÜYOR? - TUĞBEK ÖLEK

Ses kartları, bilgisayar bileşenlerinin solmaya yüz tutan gülleri gibi. Anakartların birçok bileşenle birlikte ses kartlarını da bünyelerine katması, pek çok kullanıcının bu ürünleri gözden de gönülden de uzak tutmasına neden oluyor. Özellikle 7.1 HD destekli entegre ses çözümleriyle ses kartı alışkanlığımız neredeyse tamamen ortadan kalktı diyebiliriz.

Ama entegre ses kartlarına alışırken ses kalitesinden de ödün veriyoruz. Entegre ses kartlarının zayıf SNR oranları ve kalitesiz DAC birimleri ile düzgün bir ses kartının kalitesine çıkması mükün değil. Diğer yandan Microsoft'un Vista'yla birlikte DirectSound3D'nin donanımsal desteğini kaldırması ses kartlarına duyulan ihtiyacı yeniden gündeme getirdi. Entegre ses kartları EAX 1.0 ve 2.0 desteğine sahip olsa da, Vista kullanıyorsanız EAX'ınız çalışmıyor demektir.

VISTA SORUNLARINA ÇÖZÜM

Asus'un yeni ses kartı Xonar D2X piyasaya çıkan ilk PCI-E ses kartı olmasının yanı sıra GX Vista sürücüleriyle eski oyunlarınızın (*CoD 2, FarCry* vs..) EAX desteğini Vista altında da kullanabilmenizi sağlıyor. DS3D GX adını verdikleri bu çözüm aynı Creative'in Alchemy'si gibi DS3D verilerini OpenAL'e çevirerek EAX efektlerinin kullanılmasını sağlıyor. Ancak Alchemy sadece belli oyunlar için bunu yaparken DS3D GX farklı bir yol izlediğinden tüm oyunlarda etkili oluyor. Ancak burada Asus'un sadece EAX 2.0'a kadar destek verdiğini, Creative'in EAX Advanced HD 5.0 desteğinin yanında zayıf kaldığını unutmamak gerekiyor.

Asus Xonar D2X, 118db'lik SNR ve 192KHz/24-bit'lik sampling oranlarıyla ihtiyacımızın ötesinde bir ses kalitesi sunuyor. Kartın tümünün özel EMI kalkanıyla sarılmış olması, kasa içindeki elektromanyetik kirlilikten korunmasını sağlıyor. Genel olarak Xonar D2X, Creative X-Fi serisi ile başa baş bir ses kalitesi sunuyor.

ASUS İNCELİKLERİ

Xonar D2X'i kullanırken Asus'un bütün ürünlerinden alıştığınız ince dokunuşlarla karşılaşıyorsunuz. Mesela ses bağlantı yuvalarının içine farklı renklerde ledler yerleştirilmiş. Böylece masanın altına dalıp kasanın arkasında hangi bağlantıyı nereye takacağınızı bulmaya çalışırken cebelleşmiyorsunuz. Ayrıca kartın sahip olduğu ALT teknolojisi, DRM korumalı müzikleri bir yandan çalıp bir yandan kaydederek, kalitesini bozmadan DRM'siz hale getirmenizi sağlıyor. Böylece yasal olarak satın aldığınız müzikleri yedeklemek veya istediğiniz bir cihaza kopyalamak elinizde.

Kartın kutusundan ek bracket ile takılan bir midi yuvası, bir ton kablo ve bir dolu yazılım çıkıyor. Bunları listelemeye yerimiz yetmez, kısaca bilgisayarınızı ses stüdyosuna çevirecek kadar yazılım ve her cihazı bağlayacak kadar kablo diyelim. Ama ne yazık ki ilk ihtiyacınız olan güç kablosu unutulmuş. Evet Xonar aynı ekran kartlarında olduğu gibi ek güç bağlantısı kullanıyor. Ancak güç kaynağınızda küçük floppy güç bağlantısı yoksa bir yerlerden molex için çevirici bulmanız gerekiyor.

7.1 ses desteği, tonla Dolby ve DTS teknolojisi, DS3D GX'le Vista'da oyun desteği ve ALT teknolojisi sayesinde Xonar, bir ses kartından bekleyebileceğiniz çoğu şeyi karşılıyor. Buna yüksek ses kalitesi ve harika kutu içeriğini de eklerseniz Şam'da kayısı. Ama Xonar'ı ne denli sevsek de kaçınılmaz bir soru karşımıza çıkıyor. Ses kartına 140$ yatırım yapmışken EAX Advanced HD 5.0 desteğine sahip olmayı tercih etmez miyiz?



İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Yüksek ses kalitesi, EMI kalkanı, Ücretsiz yazılımlar
Eksiler: EAX desteği zayıf
Üretim: Asus www.asus.com
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Fiyatı: 140$ + KDV

Gigabyte Radeon HD 3870

FİYAT VE PERFORMANSA OYNAYANLAR - JESUSKANE

Geçtiğimiz ay minik(!) bir ekran kartı testi yapmıştık. Yeni GPU'lar ve ürünler hakkında bir fikir sahibi olduktan sonra farklı markaların ürünleri piyasada yerlerini almaya başladı. Gigabyte Radeon HD 3870'i hemen ekran kartı testinde de kullandığımız test sistemine taktık ve ufak bir benchmark yaptık. Test sonuçları tahmin ettiğimiz gibi geçen ay testte yer alan Sapphire modeli ile aynıydı. Zaten genelde üst seviye kartlar aynı fabrikalarda üretiliyor ve birbirinin aynısı oluyor.

Performansının aynı olmasının yanında fiyat olarak da çok farklı değil Gigabyte Radeon HD 3870. Fiyatı sadece 4$ daha ucuz olduğu için de fiyat/performans oranı değişmiyor ve GeForce 8800 GT'lerin gerisinde kalıyor.

Gigabyte Radeon HD 3870'i diğer modellerden ayıran en önemli özelliği, beraberinde *Neverwinter Nights 2*'yi de getirmesi. Üstelik diğer kartların hediye ürünlerinden farklı olarak kutunun içine oyunun güzel bir kitapçığı da eklenmiş. Keşke bütün ekran kartı üreticileri oyun DVD'lerini kutuya atmak yerine böyle özenli davransa.

Az da olsa ucuz olması ve hediye oyunu Gigabyte Radeon HD 3870'yi diğer 3870'lerden daha cazip yapıyor. Bir 3870 alacak olsak bu modeli tercih ederdik. Ama burada asıl sorulması gereken soru 5$ daha verip 8800 GT almak varken kim 3870 alır?

İNCELEME
Performans: 3
Fiyat: 3
Artılar: Neverwinter Nights 2
Eksiler: Düşük fiyat/performans oranı
Üretim: Gigabyte www.gigabyte.com.tr
İthalat: Arena www.arena.com.tr, Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: 265$ +KDV



	Crysis	WiC
1440x900	13.22	16
1024x768	19.68	26
4x AA, 16x AF, Very High detay seviyesi		

BenQ X2200W

MONİTÖR KRALLIĞININ YENİ EFENDİSİNE MERHABA DEYİN - TUĞBEK ÖLEK

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



Teknik terim ve açıklamalara boğulmayı sevmiyorsanız baştan söyleyeyim, az sonra teknolojisini uzun uzun anlatacağım BenQ X2200W, dünyanın en hızlı oyuncu monitörü. Üstelik diğer 2ms tepki süreli monitörlerden iki kat daha hızlı. Bu yüzden daha net görüntü veren bir monitör bulmanız mümkün değil. Bunu böyle kabul edip "Diğer Güzellikler" başlığından yazıya devam edebilirsiniz. Ama "Ben her denene inanmam, laf salatasını bırakıp, neyse şu teknoloji anlatın adam gibi" diyorsanız derin bir teknik yolculuğa hazır olun.

SORUN MONİTÖRDE DEĞİL GÖZÜNÜZDE

LCD monitörlerin hareketli görüntüleri gösterme konusunda CRT'ler (tüplü monitör) kadar iyi olmadığından daha önce bahsetmiştik. Tepki süreleri (response time) 12ms'ye inene kadar LCD monitörlerde oyun oynamak eziyetti. Ghosting, Trailing ve Blurring denen görüntü bozulmaları söz konusuydu. Bunlar basitçe hareket eden bir objenin arkasında gölgesinin çıkması veya hareketli objelerin bulanık görünmesi olarak fark ediliyordu. Teknoloji ilerledikçe tepki süreleri arttı ve 2ms'ye indiğimizde bu bozulmalar oldukça azaldı. Artık objelerin arkasından gelen gölgelerden söz etmek mümkün değil ama hala LCD monitörlerin görüntüsü CRT'ler kadar net de değil.

Zaten teknoloji ve ürünleri takip edenler 4ms'den 2ms'ye indiğimizde yaşanan görüntü netleşmesinin, 25ms'den 12ms'ye indiğimiz zamanın yanından bile geçmediğini fark etmiştir. Halbuki teorik olarak hız iki misline çıkarken netlik daha belirgin olmalıydı. Bu yanılsamanın sebebi aslında ne teknoloji, ne de LCD monitörler. Sorun onlarda değil, gözlerimizde. Çünkü insan gözünün hareketli görüntüleri net olarak görebilmesi için resimlerin yanıp sönmesi gerekir. CRT monitörler hızla yanıp sönen ekranlardır. Bir resim gösterilir, ekran söner ve ikinci resim gösterilir. Yani CRT bir monitörde 10ms'de bir resim değişiyorsa (100Hz) bu 10ms'nin tümünde değil, aslına bakarsanız oldukça kısa bir süresinde ekranda görüntü vardır. Böylece göz iki resmi ayrı ayrı algılar ve bir görüntü bozulması söz konusu olmaz.

Ancak LCD monitörlerde likit kristal hücreler sürekli olarak yanarlar. Eğer resim 12ms'de bir değişiyorsa (83Hz) ve monitörün tepki süresi 2ms ise, resim 10ms boyunca ekranda durur, 2ms'de değişir ve yeni resim yine 10ms boyunca durur. Normalde gözümüz 2ms'de yaşanan değişimi ve haliyle bundan oluşacak bulanıklığı hissedemez. Ancak göz her iki resmi de görür ve birbirine karıştırır. Asıl bulanıklığı yaratan budur. Konuyla ilgili daha fazla detayı Wikipedia'da "HDTV Blur" başlığındaki linklerde bulabilirsiniz.

BULANIKLIĞIN ÇÖZÜMÜ

Kısacası LCD monitörde görüntü, sürekli renk değiştiren tek bir resim olduğu için, yani CRT monitördeki gibi seri halinde gelen ayrı resimlerden oluşmadığı için üreticiler tepki süresini sıfıra indirseler bile asla aynı netlikte görüntüye ulaşamayacaklar. Neyse ki üreticilerden bazıları bu durumun farkında ve üç firma Samsung, Philips ve BenQ bu soruna üç ayrı çözüm getirdiler. En kesin çözüm Samsung'un bulduğuydu. Monitörde parlaklığı yaratan geri aydınlatma birimini yüksek hızda açıp kapayarak aynı CRT monitörlerdeki etkiyi yarattılar. Ancak bunun için LED geri aydınlatma kullanılması gerekiyordu ve bu da o modellerin fiyatının çok yüksek olması anlamına geliyordu. Bu yüzden Samsung'un çözümü yakın zamanda hayatımıza giremeyecek. Philips'in geliştirdiği Aptura teknolojisi tam olarak nedir ve nasıl çalışır, bir parça muamma. Yeni Aurea televizyonlarda kullanılıyor ama henüz PC monitörlerinde bulunmuyor.

BenQ ise üç firma içinde en etkili olmasa bile en pratik çözümü yani SPD'yi (Simulated Pulse Driving) kullanarak bugünden karşımızda. Aslında yaptıkları çok basit. Her bir karenin ardına boş siyah bir kare koyuyorlar. Bir resim, bir siyah, bir resim, bir siyah şeklinde kareler dizilince CRT'ye benzer bir etki yaratılıyor. Böylece göz gösterilen kareleri düzgün algılıyor ve görüntüde bulanıklık oluşmuyor.

MONİTÖRÜN GERÇEK HIZI: MPRT

Peki bu yeni teknoloji ne kadar görüntü kalitesi getiriyor? Bunun cevabı hayatımıza yeni giren bir ölçüm birimi olan MPRT'de (Motion Picture Response Time) yatıyor. Bugüne kadar dikkate aldığımız GtG (Gri'den Gri'ye) tepki süresi monitöre ait teknik bir özellikti. Ancak MPRT, gözü taklit eden özel bir kamera donanımı ile dışarıdan direkt olarak bulanıklık seviyesini ölçüyor. Yani ekran teknolojisi ne olursa olsun gerçek ve karşılaştırılabilir sonuç veriyor. BenQ'nun ölçümlerine göre 2ms GtG tepki süresi ve SPD'yi birlikte kullanan monitörler 8ms MPRT değerine sahip. Ancak daha önce ürettikleri SPD kullanmayan, 2ms GtG tepki süresine sahip monitörler için bu değer 15ms ila 20ms arasında değişiyor. Yani SPD teknolojisi ile görüntü netliği tam iki kat artıyor. Bu farkı hissedebilmek için mutlaka ya oyun oynuyor ya da HD video izliyor olmanız gerekiyor.



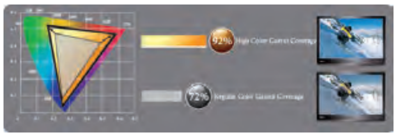
Hold Type LCD | Black Frame Insertion | Simulated Impulse-Type LCD

Her ne kadar SPD teknolojisi görüntü netliğinde çok büyük gelişim sağlasa da daha fazla gelişim için hâlâ yer var. Ancak 6ms MPRT'ye ulaştığımızda CRT monitördekinden daha net bir görüntüden bahsedebiliyor olacağız. 2ms MPRT ile de en net ekran olan CRT televizyonların netliğini yakalayacağız.

DİĞER GÜZELLİKLER

Tam bir sayfa boyunca SPD teknolojisini anlattıktan sonra gelelim incelememizin asıl konusu olan BenQ X2200W'ya. Dünyanın en hızlı monitörü olmasının yanı sıra X2200W gelişmiş %92 gamut oranıyla normalin üzerinde bir renk derinliği veriyor. Ancak serinin diğer modellerindeki gamut oranı standart %72'de kalıyor. Ayrıca 1000:1 gerçek kontrast ve 300cd/m^2 parlaklıkla üst seviye değerleri yakalıyor. Bu özellikleri bir araya getirdiğinizde X2200W benzersiz bir görüntü kalitesi sunuyor: Net, parlak ve zengin renklere sahip bir görüntü (sadece Samsung 226CW %97 gamut ile renk konusunda biraz daha iyi) elde ediyorsunuz.

Monitörün görünümü oldukça sade ve şık. Alt taraftaki metalik girinti dışında havalı bir yanı yok ama mat siyah dokusu ve ince yapısıyla çok zarif duruyor. İlk bakışta özel bir monitör olduğunu hissediyorsunuz. Ayrıca monitör bekleme konumuna geçtiğinde metalik girintinin içinde şık mavi led yanıyor. Aslında o led monitör çalışırken yan-



saymış da karanlıkta klavyeyi görmeyi kolaylaştırsa (Asus PG221'deki gibi) daha anlamlı olurmuş. Ayar tuşları ise sağ yan tarafa saklanmış. Tasarımda kötü olan tek şey kaidesinin üzerindeki gereksiz damalı bayrak deseni. Bütün bu zarafetin içinde işporta işi kalmış biraz.

Her ne kadar 1080p desteklemese ve çözünürlüğü 1680x1050'de kalsa da HDMI girişi sayesinde BenQ X2200W'ya PlayStation 3 bağlayabiliyorsunuz. Üstelik üzerinde hoparlör çıkışı olduğu için PS3'ün HDMI üzerinden gelen seslerini dışarı verebiliyorsunuz. Kendi dahili hoparlörü veya bu özelliği olmayan bir LCD monitörde PS3 kullanmanız mümkün değil.

Eski BenQ modellerinden alıştığımız gibi bu modelde de Senseye teknolojisine yer verilmiş. Senseye tuşu ile Resim, Video, Dinamik ve Standart modları arasında geçiş yapabiliyorsunuz ve monitör ideal ayarları kendi yapıyor. Üstelik bu modelde bu tercihler arasına Yarış Oyunu ve Aksiyon Oyunu da eklenmiş. Bu sayede bir oyun açtığınızda tek bir tuşla görüntü ayarlarınızı en uygun hale getirebiliyorsunuz.

Bugüne dek gördüğümüz en iyi görüntü kalitesi, şık tasarım, ses çıkışlı HDMI bağlantı ve gelişmiş bir Senseye... Hepsi bir araya gelince BenQ'nun mükemmel monitörü yarattığını söylemek çok da yanlış olmaz. Belki BenQ X2200W'nun fiyatı rakiplerine göre yüksek. Ama bana sorarsanız bu fiyatın her kuruşunu hak ediyor. Üstelik ek vergilere rağmen Avrupa genelindeki fiyatın oldukça altında. Sonuç olarak bize düşen, BenQ X2200W'yu oyuncuların yeni arzu nesnesi ilan etmek.



İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 5
Artılar: Muhteşem netlik, Yüksek gamut, HDMI girişi
Eksiler: Geri almaya geldiğinde BenQ'nun PR'ını dövmem gerekecek
Üretim: BenQ www.benq.com.tr
İthalat: Penta www.penta.com.tr
Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyatı: 430$ +KDV

Asus'dan Çok Eee Bir Bilgisayar

YARIŞMAYA KATIL OKULUN KAZANSIN

Asus yakın zamanda çok farklı bir dizüstü bilgisayarla piyasaya girmeye hazırlanıyor. Özellikle ilköğretim öğrencileri için geliştirilen Eee PC, 1 kilodan hafif, darbeye dayanıklı ve kullanımı çok kolay. Üstelik Eee PC modelleri 199$ ila 399$ arası çok ucuz fiyatlara satılıyor.

Asus, Eee PC'nin tanıtımı için ilginç bir yarışma da düzenlemiş. 3500 başvuru alınacak yarışmada ilköğretim öğrencileri okudukları ya da hayallerindeki okulun web sitesini tasarlayacaklar. Dereceye giren öğrencilerin okullarına ikişer adet Eee PC hediye edilecek.



USTANIN TAVSİYESİ

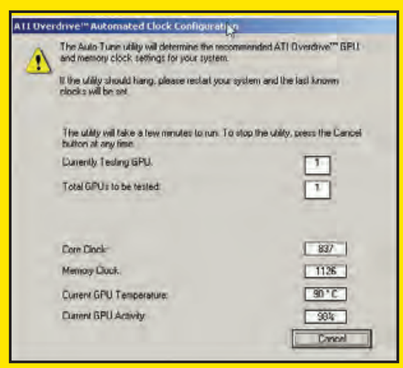
ATI OverDrive

Geçtiğimiz ay overclock dosyamızda RivaTuner ile Windows üzerinden overclock yapmıştık. Ancak bir ATI ekran kartına sahipseniz RivaTuner'a bile ihtiyacınız yok. Gözümüzün önünde duran ama bin bir türlü nedenden dolayı el sürmediğimiz ATI Overdrive'ı kullanarak ekran kartımızın performansını gayet sağlıklı bir şekilde zorlayabiliyoruz.

Catalyst Control Center pek çok becerisinin yanında cebine bir adet de mini RivaTuner atıvermiş adeta. ATI Overdrive, grafik ayarları sekmesinde en altta yer alıyor. İlk kullanım için bu sekmeyi önce aktif hale getirmeniz gerekiyor. Köşedeki kilit resmine tıklayıp, birkaç kez "Eminim, aç şunu artık" dediniz mi kullanıma hazır hale geliyor.

Konuyla ilgili fazla bilgisi olmayan kullanıcılar Auto-Tune özelliğini kullanarak, overclock işlemini otomatik olarak gerçekleştirebilir. Bu özelliği kullanıldığınızda program GPU saat hızını kademeli olarak artıracak, mümkün olan





en yüksek ve en stabil saat hızda duracaktır. Pratikte ise sisteminizin belli bir noktada kilitlenmesi olası. Bu yüzden programı sürekli takip edin. Sisteminizin kilitlenmesi durumunda yeniden başlatın ve kilitlenmeden önceki hız değerinin biraz altında bir değeri GPU saat hızı olarak belirleyin.

Auto-Tune özelliği grafik bellek hızıyla oynamıyor. Bu yüzden deneme yanılma yöntemiyle bellek hızımızı arttırmamız gerekiyor. ATI Overdrive sekmesinde bellek hızını her seferinde 10MHz arttırıp "Test Custom Clocks" tuşu ile stabil çalışıp çalışmadığını kontrol edebiliriz. Eğer sorun yoksa "Accept" diyerek yeni bellek hızını belirleyebiliriz.

Bu yolla 521 MB GDDR4 Radeon HD 3870 ekran kartımızın GPU saat hızını 845MHz'e, bellek saat hızını da 1387MHz'e kadar çıkartabildik ve stabil olarak kullandık. Ekstra bir soğutmaya ihtiyaç duymadan gerçekleştirdiğimiz overclock işlemenin tek bir kusuru varsa o da ATI Overdrive ile fan hızına müdahale edemiyor olmamız. Bu yüzden gözümüzü ısı göstergelerinden bir süre ayırmamakta fayda var.



520MHz Akıllı Telefon

i-mate 8150, PC'LERE MEYDAN OKUYOR

Eskiden hesap makinesi işleri yapan telefonlara "Aaa ne akıllı" diye şaşırırdık. Şimdi cep telefonları Gigahertz yolunu yarıladılar. i-mate'in yeni 8150 modeli 520MHz'lik işlemcisinin yanında üzerinde iki kamera, bir FM radyo, 256MB/ROM 128MB/RAM bellek, VGA çıkışı, Wi-Fi, Stereo Bluetooth, 2,6" dokunmatik ekran barındırıyor. Asıl güzeli Windows Mobile 6.0 kullanan telefon bugünden HSDPA, yani 3.5G desteğine sahip. Gerçi biz daha 3G'yi görmedik, 3.5G'ye ne zaman geçeriz belli değil. Ama i-mate 8150'yle o günü daha bir heyecanlı bekleyeceğimize şüphe yok.

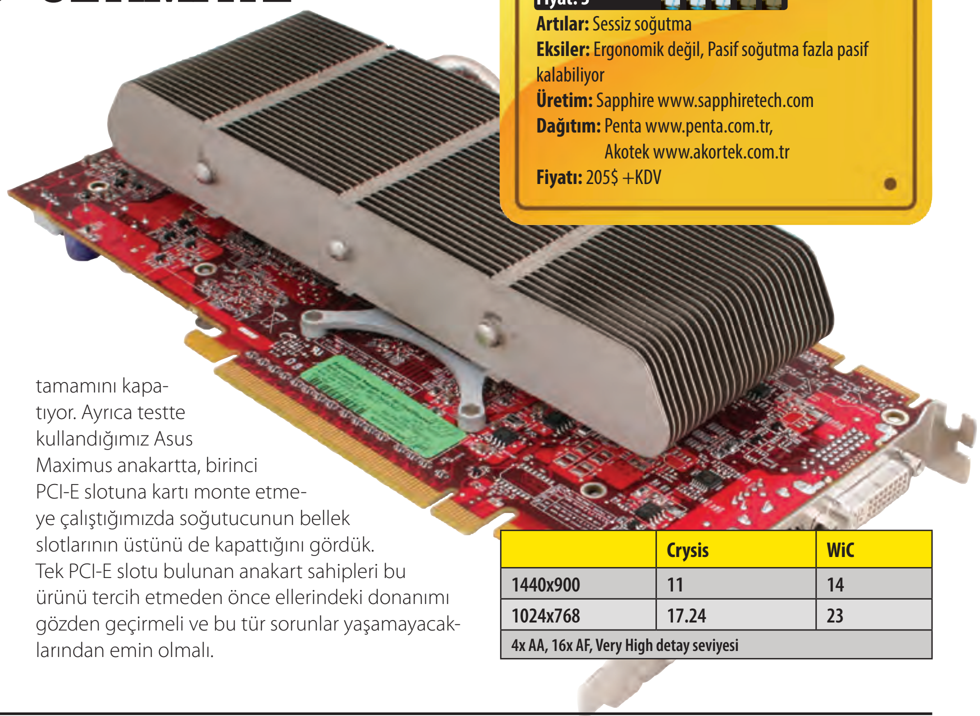
SAPPHIRE RADEON HD 3850 ULTIMATE

SESSİZLİK İSTEYENLERE - JESUSKANE

İşlemci mimarisi geliştikçe ısınma problemleri de azalıyor. Pasif soğutmaya sahip ürünlerle eskisinden daha sık karşılaşıyoruz. Sapphire'in Ultimate serisinde yer alan ürünümüz de pasif soğutmayla, ısınma sorunu yaşamadan yüksek performans vermeye çalışıyor.

Testimizdeki skorlara yakın sonuçlar alan kart neredeyse soğutucudan ibaret gibi görünüyor. GPU ve belleklerin tamamını kaplayan soğutucu, ısıyı kartın diğer yüzeyindeki geniş alüminyum kanatlara taşıyor. Kasanızın içindeki hava akımı düzenliyse soğutma işlemi kolaylıkla gerçekleşiyor. Kartta kilitlenmeler veya ısıdan kaynaklanan sorunlar gözlenmiyor. Uygunsuz şartlarda ise soğutucu inanılmaz derecede ısınıyor. Öyle ki kartın kendisine ve soğutucuya temas eden kablolara hasar vermesi bile muhtemel.

Diğer bir sorun da soğutucunun ebatlarından kaynaklanıyor. Kartın montajını yaptığımızda üst kısımda kalan geniş soğutucu, üstte kalan slotların tamamını kapatıyor. Ayrıca testte kullandığımız Asus Maximus anakartta, birinci PCI-E slotuna kartı monte etmeye çalıştığımızda soğutucunun bellek slotlarının üstünü de kapattığını gördük. Tek PCI-E slotu bulunan anakart sahipleri bu ürünü tercih etmeden önce ellerindeki donanımı gözden geçirmeli ve bu tür sorunlar yaşamayacaklarından emin olmalı.



İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Sessiz soğutma
Eksiler: Ergonomik değil, Pasif soğutma fazla pasif kalabiliyor
Üretim: Sapphire www.sapphiretech.com
Dağıtım: Penta www.penta.com.tr, Akotek www.akortek.com.tr
Fiyatı: 205$ +KDV

	Crysis	WiC
1440x900	11	14
1024x768	17.24	23

4x AA, 16x AF, Very High detay seviyesi

Akasa All in One (AK-ALL-01BK)

KASANIN İÇİNİ DIŞINA ÇIKARTMAK - JESUSKANE

Tam da sıkılmıştım hep benzer ürünlerle uğraşmaktan. All in One sıkıntımın üstüne ilaç gibi geldi. Kasanın içinde ve arka panelinde ne varsa elinizin ulaşabileceği bir noktaya taşımak için dört dörtlük bir ürün All in One.

Ön panelde ürün için ayıracağınız 5.25"lik bir yuva karşılığında elde edeceklerimiz çok fazla. Ürünü kutusundan çıkardığınızda, yanında gelen kablo kalabalığını görmek muhtemelen ürkütecek sizi ama basit ve başarılı kurulum rehberi sayesinde sorunsuzca kurulum yapabiliyoruz.

Pek çok formatı destekleyen kart okuyucu, ses bağlantı noktaları, 2 adet USB bağlantı noktası, SATA bağlantı noktası, kompozit video bağlantı noktası, firewire, ön panelde yer alan bağlantı noktalarını oluşturuyor. Ayrıca panelin üstünde yer alan LCD, ekran sıcaklık ve fan devirleri gibi bilgileri gösteriyor. Ekranda görüntülenebilen iki fanı kendi tercihimize göre belirleyip bağlantılarını buna göre yapabiliyoruz. Panelin kapağı, kapalı dururken ise kasamızın görüntüsünü bozmadan sakin sakin ihtiyaç duyulacağı anı bekliyor. Kasanın arkasına ne kadar çok eğilip kalktığımızı anlamamıza da yardımcı olan ürün, hayatını kolaylaştırmak isteyenlere göz kırpıyor.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: 13 bağlantı noktası hayatı kolaylaştırıyor
Eksiler: Kurulum süreci biraz sancılı olabiliyor
Üretim: Akasa www.akasa.com.tw
İthalat: Akortek www.akortek.com.tr
Fiyatı: 55$ +KDV



Creative Aurvana X-Fi

KULAĞINIZDAKİ SES KARTI - TUĞBEK ÖLEK

Oldukça iri yapıya sahip bir kulaklık Aurvana X-Fi. Ancak görüntüsünün ve içinde iki AAA pil olmasının yarattığı endişeye karşın çok da ağır değil, uzun süre rahatsız olmadan kullanabiliyorsunuz. Aurvana X-Fi'ın kulaklarınızı saran yastıkları inanılmaz derecede rahat. Uzun süredir ilk defa kulaklarımı hiç pişirmeyen, rahatsız etmeyen bir kulaklık yastığı görüyorum. Öylesine rahat ki, yastıklar başınıza değer değmez hafiften uykunuz bile geliyor. Ayrıca hem bu yastıklar hem de kulaklığın genel yapısı dış sesleri kesme konusunda oldukça iyi iş çıkarıyor.

Bu tip tüm kulaklıklarda olduğu gibi Aurvana X-Fi kulaklarınızı tam olarak kapadığından hoş olmayan bir uğultu duymaya başlıyorsunuz. Kulaklarınızı ellerinizle kapadığınızda duyduğunuz uğultunun biraz daha yükseği olarak betimleyebilirim bu sesi. Ancak bu noktada Aurvana X-Fi'ın Noise Cancelling özelliği devreye giriyor. Sağ taraftaki NC tuşuna basmanızla birlikte bu uğultu tamamen yok oluyor. Üstelik Noise Cancelling düşük frekanslı dış gürültüleri de engelliyor. Zaten Noise-Cancelling sadece düşük frekans seslere karşı etkilidir. Mesela bu özelliği açtığımda karşı koruda şakıyan kuşları duyabiliyordum ama aradan geçen caddenin trafik uğultusu bir anda yok oluverdi.

GELİŞMİŞ EFEKTLER

Aurvana'yı asıl özel yapan ise içinde minik bir ses kartı olması. Kart, kulaklığın sol tarafına takılan çift AAA pille çalışıyor ve X-Fi ses kartlarından hatırladığımız Crystalizer ve CMSS-3D efektlerini uygulayabiliyor. Crystalizer kötü kayıt veya encoding'den kaynaklanan ses bozulmalarını düzeltiyor. CMSS-3D ise sese genel bir surround havası katıyor. Bir kulaklığın bunu yapabilmesi oldukça etkileyici ve Aurvana X-Fi bu özelliğiyle dünyada bir ilk. Ancak Crystalizer ve CMSS-3D'nin her zaman çok işe yaramadığını söylemek lazım. Özellikle müziklerde sesteki güzelleşme, tamamen kayıt ve müzik özelliklerine göre değişiyor. Mesela Zeki Müren'in radyo programlarını inanılmaz değiştirirken, Gogol Bordello'nun gürültülü müziğine katkısı o kadar da olmadı. Yine de müziklerin %80'inde efektlerin kaliteyi artırdığını söyleyebilirim. Ancak dizi ve filmlerde sonuç o kadar da iyi değildi; genelde Crystalizer pek bir değişiklik yapmazken, CMSS-3D işleri daha da kötü hale getirdi. Sonuç olarak Aurvana'nın X-Fi efektleri beni benden aldı diyemem ama kullandığım her kulaklıkta bu özellik olsun isterim.

Aurvana X-Fi'ın ses kalitesi oldukça iyi. Ses gücü çok yüksek değil ancak kullanılan 40mm Neodmiyum hoparlörler her frekanstan sesi zorlanmadan verebilecek kalitede. Buradaki tek derdim X-Fi özellikleri kapalıyken zaman zaman Aurvana'nın bir parça boğuk kalması. Ama o zaman da X-Fi'ı aktif hale getirerek bu sorunu aşıyorsunuz.

Noise-cancelling ve X-Fi özellikleriyle ön plana çıksa da bence Aurvana X-Fi'ın genel yapısı da göz ardı edilmemeli. Her şeyden önce çok şık ve öyle iki günde kırabileceğiniz bir hoparlör değil bu. Başın üzerinden dolanan kemerin içinde çelik bir bant olması güzel bir ayrıntı. Kablo, kulaklığa sabitlenmek yerine bir mini-jack yuvasına takılıyor. Böylece kulaklığınızın kablosu bozulsa bile herhangi bir stereo kablo ile çalışabiliyor. Kolayca katlanıp düz hale gelebilen Aurvana X-Fi'ı beraberinde gelen şık ve kullanışlı kutusunda taşıyabiliyorsunuz. Tüm bunları bir araya getirince Aurvana X-Fi, dört dörtlük bir kulaklık.

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Noise-cancelling, X-Fi efektleri, İyi tasarım
Eksiler: Kulak uçuklatan fiyat
Üretim: Creative www.creative.com
İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Multimedya www.multimedya.com
Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: 220$ + KDV



A-Data'dan Overclock'culara Özel

Bu ay belleklere boğulmuşken güzel bir haber de A-Data cephesinden geldi. Firmanın Vitesta serisinden çıkardığı Extreme Edition 4GB DDR2 800+ modeli diğer Vitesta modellerinde gördüğümüz şık kırmızı soğutucusu, 5-5-5-12 gecikme süreleri ile overclock meraklılarını hedefliyor. Her yüzünde sekiz adet 128M modül bulunan model 2GB'lık çift bellekten oluşuyor. 163$ +KDV gibi oldukça makul bir fiyata satılan ürün çift voltajlı kullanımda çift zamanlama özelliği ile rakiplerinden ayrılıyor.



Samsung'un Mini Müzik Seti

SÜRPRİZLERLE DOLU BİR MP3 ÇALAR

Şık ve ince bir tasarım, renkli bir ekran, 2GB hafıza... İlk bakışta alışıldık bir Samsung MP3 çalar YP-S5. Ancak cihazı tam ortasından kaydırdığınızda arkasından ultra ince stereo bir hoparlör çıkıveriyor. 1.5Watt gücünde de olsa 1.5cm'den ince bir cihaza bu hoparlörü nasıl sığdırmışlar hayret. Üstelik YP-S5'de bluetooth desteği de var. Kablo kullanmadan dosya transfer edip, müzik yayını yapabiliyorsunuz.

Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo

MAVİ IŞIN GELİR HOŞ GELİR - JESUSKANE

Can çekişen HD-DVD'ye gelen giden tekme atmaya devam ederken, bilgisayarlar için Blu-Ray sürücülerin fiyatları da düşmeye başladı. Artık HD-DVD'nin kaybettiği kesinleştiğine göre artık hem Blu-Ray hem HD-DVD destekli sürücüleri beklemek için bir sebep de kalmadı.

Asus BC-1205PT makul fiyatlarla karşımıza çıkan sürücülerden ilki. 5X hızında BD-ROM okumaktan başka kabiliyetleri de var ayrıca. DVD'leri 12X hızında okuyup yazabiliyor, CD'leriyse 32X okuyup 24X yazabiliyor. Piyasada DVD yazıcılar 20X hızına ulaşmışken 12X DVD yazma hızı pek de etkileyici değil tabii. Ama Blu-Ray teknolojisi olgunlaşana kadar bu konuda taviz vermek durumundayız.

Uzun zamandır başımı ağrıtan, bir orada bir burada dene yanıl yapıp, kendilerini okuyacak sürücüyü, pabuç elinde prensesini arayan prens gibi arayan bendenizin her türlü çizik DVD ve CD'sini rahatlıkla okuyarak favori ürünlerim arasında hızla yükseliyor *(Yılın donanımsal tasvir ödülüne aday cümle –TÖ)*.

Bu yüzden çalışmayan DVD/DVD'lerden bunalanlar için biçilmiş kaftan. Son kullanıcıya yeni yeni ulaşmaya başlayan Blu-Ray sürücülerin fiyatları, kullanımı yaygınlaştıkça elbette düşecek. Bu yüzden acele etmeye gerek yok. Zaten halihazırda piyasada kullanabileceğiniz BD-Rom ürünleri de yok. Ama teknoloji ilk benim sistemime gelir diyorsanız en iyi seçenek Asus BC-1205PT.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 2
Artılar: Her şeyi okuyor maşallah
Eksiler: Blue Ray arşivimiz çok kıt
Üretim: Asus tr.asus.com
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Fiyatı: 240$ +KDV



Zerotherm Nirvana NV120

NİRVANAYA ERMENİN BEDELİ - JESUSKANE

İşlemcilerin üretim teknolojileri geliştikçe, güç tüketimi ve çalışma ısısı azalıyor. Bu düz mantıkla yola çıkarsak soğutma ihtiyaçlarımızın da azalması gerekiyor. Peki ama bu soğutucu boyutları neden gitgide büyüyor? Overclock mu yapsak?

Nirvana'yla göz göze geldiğimizde bizim ruhsal durumumuzda pek bir değişiklik olmuyor. Ancak montaj sonrasında soğutucunun kasanın kapağını zorlayarak, nirvanaya değilse bile dış dünyalara ulaşma çabası gözden kaçmıyor. Belki fanın soğutucunun ortasında dikey olmasındandır, göründüğünden daha iri bir soğutucu Nirvana.

Soğutucunun bakır tabanı, işlemciden aldığı ısıyı 8 bakır borusuyla alüminyum kanatçıklara iletiyor. Ancak bakır parçalar nikelajlı olduğundan ilk bakışta alümünyum sanılabilirler. Isıyı dağıtma görevi üstlenen kanatçıklar, oldukça ince ve sık. 120mm'lik dev fan sayesinde oldukça iyi bir soğutma sağlanıyor. Çok ısınan bir işlemci kullanmıyorsanız fanı söküp pasif soğutma sağlamanız bile mümkün.

Ürünle birlikte bir de fan devir ayarı için bir aparat geliyor. Siz devri yükselttikçe fanın üstündeki şık mavi ledlerin ışıkları canlanıyor. Aparat biraz başıboş. Nereye koyayım, kasanın neresinden dışarı sallandırayım düşünüyor insan.

Ürünün kutusundan hem AMD hem Intel için ayrı montaj aparatları çıkıyor. NV120, işlemci çevresinde bir sıkışıklığa neden olmuyor. Ancak montaj sırasında soğutucunun önünde kalan 2 vidayı sıkıştırmak tam bir eziyet. Eğer pasif soğutma yapacaksanız ve fanı önceden söktüyseniz bir sorun yok. Ama fan takılıysa uzunca bir tornavida bulmanız hem ürünün hem sizin sağlığınız açısından iyi olacaktır. Çünkü vidalara ulaşmak için fanla soğutucu arasında kalan dar boşluktan geçmeniz gerekiyor.

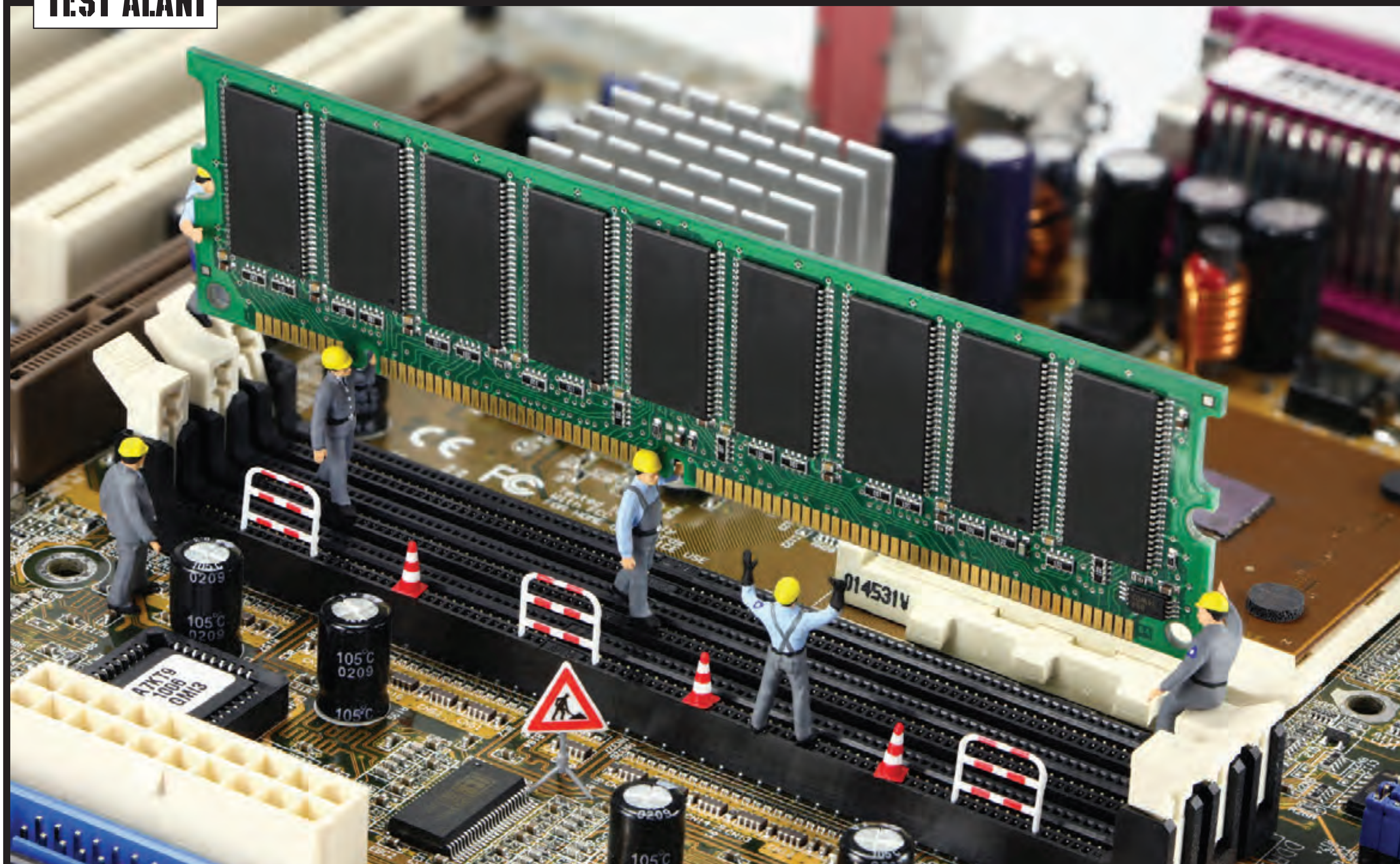
2300 devire kadar çıkan güçlü fanı ve devasa soğutucusuyla NV120, işlemcinizin ihtiyacı olan tüm serinliği sağlıyor. Overclock meraklılarının işini de gayet iyi şekilde görecek kapasiteye sahip olması da cabası. Bir işlemci fiyatına geliyor olmasıysa pek hoş değil.

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 2
Artılar: Pasif soğutma opsiyonu
Eksiler: Fiyat, Ufak ergonomi sorunları
Üretim: Zerotherm www.zerotherm.co.kr
İthalat: Akortek www.akortek.com.tr
Fiyatı: 69$ +KDV




ATI
NO.1
MANUFACTURER
Performans bizim tutkumuz...
Ödüllü SAPPHIRE HD3450, HD3650 ve HD3870 Serisi
SAPPHIRE HD 3870X2
Performans lideri
DX10.1, HD VIDEO, PCIE-2.0
SM4.0, CrossFireX, Çift Çekirdekli
SAPPHIRE HD 3650
Fiyat-Performans lideri
DX10.1, HD VIDEO, PCIE-2.0
SM4.0, CrossFireX
SAPPHIRE HD 3450
Sessiz-Giriş seviyesi lideri
DX10.1, HD VIDEO, PCIE-2.0
SM4.0, CrossFireX
ATI CROSS FIRE X TECHNOLOGY
ATI RADEON GRAPHICS
HDMI
HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE
3DMARK06
The Gamers' Benchmark
Windows Vista
SAPPHIRE
www.sapphiretech.com

TEST ALANI



DDR BELLEK DÜNYASININ İÇ YÜZÜ

NEYMİŞ BU BELLEKLERİN KERAMETİ? - JESUSKANE

Herhangi bir sistemin bileşenlerini saymaya başladığımızda bellekler kesinlikle ilk üç içinde yer alır. Bizim ve sistemimiz için bu denli önemli olan bellekler hakkında bilinenlerse gerçekten sınırlı. Gecikme süresi, bellek saat hızı gibi verilere sahip olmamıza rağmen bunların gerçek anlamda hayatımızı ne kadar etkiledikleri, oyun performansında yarattıkları değişim konusunda ciddi bir fikrimiz yok. Baktık kimse bu mevzuyla ilgilenmiyor, açalım bakalım belleğin kaputunu altında neler çıkacak dedik. Bu arada işlemci, ekran kartı, bellek derken bir gün sıra anakart testine de gelecek, ondan korkuyorum ben.

Bellek teknolojileri hakkında bilgi edinmek pek zor değil. İnternette gecikme süreleri, bellek hızları, terimlerin açılımları ile ilgili her dilden makale bulmak mümkün. Piyasadaki bellekleri karşılaştıran bolca test de var. Ancak işin asıl bizi ilgilendiren kısmıyla alakalı tek bir satır yazıp çizmemiş kimse. Bellekler oyun performansımızı ne şekilde ve ne kadar etkiliyor? Bellek modelleri arasındaki fiyat farkları oldukça yüksek. Bellek miktarının ve hızının yüksek olması iyidir deyip geçiliyor halk arasında. Peki bu ne kadar doğru? Daha iyi, daha hızlı bellekler için verdiğimiz paranın karşılığını performans olarak görebiliyor muyuz? Hangi bellekleri tercih etmeliyiz?

TEST-Û HAFIZA

Test sistemimiz, geçtiğimiz aylarda üst üste yaptığımız testlerle kaslarını ısıtmış, yeni bir macera için hazır bekliyordu.

Test Sistemi

Anakart: Asus Maximus Formula SE
Ekran kartı: Zotac 8800 GT 512 MB DDR3 Amp Edition
İşlemci: Intel QX9650
İşletim Sistemi: Windows Vista Ultimate
Nvidia Sürücüleri: Forceware 169.25
Güç Kaynağı: High Power 1000 Watt
İşletim Sistemi: Microsoft Vista Ultimate
Bellek 2x2GB: OCZ ReaperX HPC 4 GB DDR2 800 Mhz CL 4-4-3-15
Bellek 2x1GB: OCZ Reaper HPC 2 GB DDR2 1066 Mhz CL 5-5-5-15

Amacımız farklı marka ve model bellekleri karşılaştırmak değil, kapasiteler, dual-channel ve gecikme süreleri arasındaki farkların oyun performansımıza etkisini görmek olduğundan. Testte sadece OCZ'nin iki üst model belleğini kullandık.

5 OYUN 1 SKOR

Testimize daha önceki testlerde tercih ettiğimiz oyunlar *Crysis, World in Conflict, Call of Duty 4, Unreal Tournament 3, Company of Heroes* ile denemelere başladık. Bellek hızını ve gecikme sürelerini değiştirerek yaptığımız ilk denemelerde oyunların performansları arasında pek bir değişiklik görmek mümkün değildi. Bariz performans farkları sadece bellek miktarının değişmesiyle ortaya çıkıyordu. Bizim kovaladığımız şey oyun performansı olduğu için bellekle en çok didişen oyunu bulmamız gerekiyordu. Bir dizi deneme ardından elemeyi tamamladık ve farklı skorlarla karşımıza çıkan *World in Conflict*'i kullanarak yola devam etme kararı aldık.

WiC'in ayarlarını, ekran kartı ve işlemci için darboğaz oluşturmayacak şekilde değiştirdik. Çözünürlüğü 1024x768 olarak belirledik. Oyunun otomatik ayarlarından Very High'ı seçip, daha sonra ufak tefek oynamalar yaptık. Darboğazlara neden olması muhtemel efektleri kapattık. Böylece oyunumuz test için hazır hale geldi.

ÇOK YAŞA WiC

WiC'in kendi benchmark sistemini kullanarak denemelere başladık. Belleklerimizi doğal voltajlarında ve gecikme sürelerinde sorunsuzca test ettik. Değişik hızlarda da sorunsuz olarak çalıştırdık. Ve ilk skorlar gelmeye başladı. Asus Maximus Formula SE anakartımızın BIOS'unun Extreme Tweaker sekmesinde DRAM Frequency ve DRAM Timing Control sekmesindeki auto ibarelerini manuel'e getirdik ve iste-

diğimiz ayarları girdik. Sırasıyla 667MHz, 800MHz, 1066MHz hızlarında bellekleri hem kit olarak hem de tek tek test ettik. Bu testler sırasında belleklerin gecikme sürelerini üreticinin firmanın belirttiği rakamlarda tuttuk.

Testlerin bu aşamasını tamamladıktan sonra 2 GB kitimizi sisteme taktık ve gecikme süreleriyle oynamaya başladık. 5-5-5-15 ve 4-4-4-12 gecikme sürelerinde sistem gayet stabil olarak çalıştı. Ancak 3-3-3-8 gecikme sürelerini kullanabilmek için bellek voltajını 2.34V'a kadar çıkartmamız gerekti. Bu voltajda sistem stabil olarak çalıştı ve testimizi gerçekleştirebildik. İşte yaptığımız denemeler sonunda elde ettiğimiz sonuçlar.

FREKANS TESTİ

Bellek Miktarı	667 MHz	800 MHz	1066 MHz
1 GB Tek	46	49	57
2 GB Dual Channel•	60	63	65
2 GB Tek	49	54	61
4 GB Dual Channel••	58	62	64

• 2x1GB OCZ Reaper Kit •• 2x2GB OCZ ReaperX Kit

GECİKME SÜRELERİ TESTİ

Bellek Miktarı	5-5-5-15	4-4-4-12	3-3-3-8
2 GB Dual Channel	63	64	64

DUAL-CHANNEL'IN ÖNEMİ

Test sonuçlarında en yüksek performans farkını dual-channel ve single-channel arasında yakaladık. Tek 2 GB kullanmak yerine 2 adet 1GB belleği Dual-Channel modunda bağladığımızda 667MHz'de performansımız tam %25 arttı. Dual-channel performansa tek başına bellek miktarı kadar katkıda bulunuyor. Tek 1 GB bellek ile 2x1 GB bellek arasındaki fark da % 25 sınırını zorluyor. Bellekleri tek tek kullandığımızdaysa 1 GB ile 2 GB bellek arasında ciddi bir performans farkı göremiyoruz. Bu şekilde kullanımda oyunların yükleme sürelerinde belli belirsiz bir oynama olması dışında aradaki performans farkı sadece %7.

NE KADAR ÇOK BELLEK O KADAR İYİ Mİ?

Testin dikkat çeken sonuçlarından bir diğeri, 2x1 GB kitin, 2x2 GB kitten daha iyi performans veriyor olması. Testte kullandığımız işletim sistemi 32-bit olduğundan 4 GB belleği 3327 MB olarak algılıyor. Gördü göremedi, görmese bile kullanıyor konuları sürekli tartışılıyor. Ancak performansa baktığımızda kullansa da kullanmasa da bizim oyun zevkimize bir katkısı olmadığı bir gerçek. Benim sistemim 4 GB belleği görsün diye inat ediyorsanız, 64-bit Windows Vista ile 8 GB'a kadar belleği (ne gerek varsa) görebilirsiniz. Başta biz de testimizi 64-bit yapmayı düşündük bu yüzden. Ancak 64-bit Vista, oyuncular için hayli sorunlu ve bu yüzden önceliği sizin alacağınız gerçek performanslara vermeyi tercih ettik.

Frekanslarla oynayarak performansın değişimine baktığımızda ise karşımıza yepyeni bir tablo çıkıyor. Single-channel kullandığımız belleklerde frekansı değiştirmenin performansı direkt olarak etkilediğini görüyoruz. 1 GB bellek testimizde 667MHz ile 800MHz arasında %7, 667MHz ile 1066MHz arasında %20'lik bir performans artışı yakaladık.

Diğer belleği sisteme ekleyip testi tekrarladığımızda ise bu performans farkının azaldığını gördük. 667MHz ile 800MHz arasındaki fark %5'in altına düşerken, 667MHz ile 1066MHz arasındaki fark %8'e kadar geriledi.

Tek bellekle frekansı yükseltmemiz olası darboğazın normalden daha hızlı aşılmasına yardımcı oluyor olabilir. Ancak dual-channel bir sistemde bellek veriyolunda darboğazı yaratmamız zaten pek olası değil. Yukarıda tek 2 GB bellekle ilgili yorumlarımızı da göz önüne aldığımızda, dual-channel bellek kullanımında bellek frekansının hayati bir rol oynamadığını söyleyebiliriz.

Bu durumda, "bellek kapasitesi ne kadar fazlaysa o kadar iyidir" kuramı, fiyat/performans kovalayan biz oyuncular için bir anlamda çöpe gitmiş oluyor. Tek 2 GB bellekte frekanslar arası fark, ufak bir oynama dışında tek 1 GB'tan pek farklı değil. 667MHz ile 1066MHz arasında %20.

GECİKME SÜRELERİ

Gecikme sürelerinin tüm bu olan bitene etkisi de testimizin üstünde durulması gereken önemli bölümlerinden biri. Ürünlerin teknik özelliklerinde sürekli geçmekte olan bu rakamlar hayatımızı ne kadar etkiliyor, gerçekten merak konusu.

Testin bu bölümünde yüksek frekanslarda sorun çıkartma ihtimali daha az olan ve 5-5-5-15 gecikme süreleriyle piyasada bulunan 2 GB'lık kitimizi kullandık. Doğal gecikme sürelerini voltajla hiç oynamadan 4-4-4-12'ye ayarladık. *WiC* testini tekrarladığımızda sadece 1fps kazanabilmiştik. Bu da %2'lik bir performans artışı demek. 3-3-3-18 gecikme sürelerini kullanmaya kalktığımızda ise sistemimiz açılmadı. Kademeli olarak bellek voltajını yükselterek 2.34 Voltta sistemi stabil olarak çalıştırabildik. Test sonuçları şaşırtıcıydı. Çünkü bir önceki gecikme süreleriyle arasında bir fark yoktu.

Sonuç

Test sonunda üstünde uzun uzun tartışılacak pek bir konu kalmadı. Dual-channel bize "sen olmadan asla" dedirtmeyi başardı. Bu durumda sistemimizde 1 GB bellek varsa bile 2x512 MB olarak kullanıp dual-channel'ın nimetlerinden yararlanmamız şart. Diğer taraftan, sisteminizde 4 GB bellek olması egonuzu okşayacak bir şeyse de pratikte oyuncu sistemine gerçek anlamda bir katkısı yok. 2 GB bellek ve dual-channel ile gecikme süreleri ve frekansı hakkında çok endişelenmeden, oyun performansından bir kayıp vermeden yolumuza devam etmemiz mümkün. Günümüz ekran kartlarının sistem belleğini pek kullanmadığını da düşündüğümüzde kapasite üst sınırımız 2 GB olarak bir süre daha kalacak gibi görünüyor. Bir babayiğidin çıkıp da işletim sisteminin göremediği ve görebildiği bellek miktarı ile ne yaptığını eksiksiz açıklayabileceği güne kadar da bu üst sınırdan vazgeçmenin pek anlamı yok.

Dual-channel nedir?

Bu özelliği kullanabilmek için 2 ya da daha fazla belleği anakartımız üstündeki eşleşen slotlara takmamız gerekir. Anakartın üstündeki bellek slotlarına uzun uzun bakıp da neden farklı renklere sahip olduklarını çözemeyen arkadaşların sorusunu da böylece cevaplamış olduk.

Dual-Channel ile bellek modüllerine iki veriyolundan birden ulaşım sağlanır. Böylece bellek veriyolumuz iki kat genişlemiş olur. Zaten bu teknolojinin geliştirilmesindeki amaç, bu darboğazları aşmaktı. Dual-Channel ve Single Channel arasındaki performans farkı hem teoride hem pratikte oldukça yüksek. Nitekim testimizde oyun performansında farkın %25'e kadar çıktığını görebiliyoruz.

BELLEK SATIN ALMA REHBERİ

Tüm bu test ve açıklamalardan sonra, artık bellek almak için alışverişe çıkabiliriz. Bellek satın alırken dikkat edilecek hususların başında ihtiyaçlarımız geliyor. Piyasadaki ürün sayısı her geçen gün artıyor ve OEM belleklere ilgi gittikçe azalmaya başladı. Markalı ürünlerin üretim kalitesi, garanti hizmetleri, teknik servis ve güvenilirlik gibi konulardaki liderliğini fiyatlarına da yansıtmaya başladığı bugünün koşullarında ne aradığımızı bilmek, her zamankinden daha önemli artık.

Bir oyun sistemi toplarken, anakartımız desteklese bile işletim sistemimiz tarafından tüm kapasitesi ve gücü kullanılamayacak olan bellekler direkt listemizin dışında kalıyor. 4 GB yerine 2 GB kitler gayet yeterli. Yazının bin bir noktasında belirttiğimiz gibi Dual-Channel'ın önemi de bir hayli fazla.

Yüksek frekanslı ve düşük gecikme süreli pahalı belleklerin performansımızı pek de artırmadığını görmüş olduk. Ancak overclock yapmayı düşünenler için geçerli değil bu. Çünkü gecikme süreleri



Testimizde kullandığımız OCZ Reaper modelleri oyuncuların genel ihtiyacını fazlasıyla karşılıyor.

TEST ALANI



Eğer böyle bir canavara sahipseniz ve overclock yapmıyorsanız, belleğinizi heder ediyorsunuz demektir.

Bellek Gecikme süreleri

Belleklerin gecikme süreleri özellikle overclock yapmak isteyenler için önemli. Pek çok marka belleğin ambalajında bu bilgileri artık bulabiliyoruz ama ne anlama geldiklerini bilmek de önemli. Basite indirgeyerek, rakamlar ne kadar ufaksa o kadar iyi demek yanlış olmaz.

5-5-5-15 şeklinde belirtilen gecikme sürelerinde baştan sonra doğru, CL (CAS Latency), RAS to CAS Delay, RAS Precharge ve RAS Activetime değerlerine işaret edilmektedir. Bunlar ne demekmiş, ona bakalım şimdi:

CL (CAS Latency): Belleğin satır sütun matrisinde, belirli bir sütuna ulaşmak için kullanılan sinyale CAS denir. CAS Latency ise bu erişim süresinin saat devrine olan oranıdır. Basitçe satırlar ve sütunlar olarak düzenlenen veriler arasında belli bir sütuna ulaşılana kadar geçen süredir.

RAS to CAS Delay: RAS dediğimiz ise sütunlara değil de belli bir satıra ulaşmak için kullanılan sinyaldir. RAS to CAS Delay verinin erişildiği satırdan, sütuna geçerken yaşanan gecikme süresidir.

RAS Precharge: Precharge komutu bellekte son erişilen veri bloğunun kapatılmasını sağlar. Buradaki değer bize precharge komutu ile bir sonraki veri döngüsünün başlangıcı arasında geçen süreyi verir. Yeni döngü active komutu ile başlar.

RAS Activetime: Active ve Precharge komutları ile başlayıp sona erecek bir döngünün ne kadar süreceğini belirtir. Basitçe yukarıda bahsettiğimiz zamanlamaların toplamını verir diyebiliriz.

ve belleğin hızı, sisteminizin hangi seviyeye kadar overclock olacağını belirliyor. Bu yüzden bu üst seviye parçaları kullanıyorsanız potansiyelini ortaya çıkartmak için overclock yapmalısınız.

Sonuçta iki paragrafta belleklere yatıracağımız parayı yarı yarıya düşürdük. Geriye vermemiz gereken en önemli karar kalıyor. Marka bellekler mi, yoksa OEM bellekler mi? OEM bellekler daha ucuz ve haliyle gözden çıkarılması da daha kolay. Ancak OEM bellekleri alırken üreticileri, frekansları, gecikme süreleri gibi konularda bilgi edinmek oldukça güç. İlk üreticileri tarafından bellek modülleri üzerine bu bilgiler işlense de, bunlar taşlanıp başka bir isim altında piyasaya sunulabiliyor. Sahte belleklere para verme ihtimali de başka bir tehlike. Marka ürünlerdeyse fiyatlar biraz daha yüksek olmasına rağmen, artık sıkça karşılaştığımız ömür boyu garantiye sahip ürünler, bellekle bir sorun yaşamamız durumunda imdadımıza koşuyor. Aldığımız ürünün teknik özellikleri hakkında bilgi sahibi olduğumuz gibi, bir sorunla karşılaşmamız durumunda karşımızda bir muhatap bulabiliyoruz. OCZ belleklerin bir kısmı belli voltajlara kadar ürünlerine overclock garantisi dahi veriyor.

Ülkemizde kaliteli ürünlere, teknik servis ağı ve garanti hizmetlerine sahip OCZ, Kingston ve A-DATA markaları ön plana çıkıyor. En yaygın olarak kullanılan markaysa yıllardır Kingston. Oldukça sade bir ürün yelpazesi olan firmanın ürünleri ValueRam ve HyperX olarak ikiye ayrılıyor. Özellikle ValueRam ürünlerini oldukça uygun fiyata ve hemen her yerde bulabiliyorsunuz. HyperX modelleri üst seviye olsa bile fiyatları oldukça makul. Kingston kadar olmasa da uzun süredir piyasada olan ve stabil bir çizgi yakalayan A-DATA da iyi seçimlerden biri. Normal modellerinin yanı sıra üst seviye Vitesta modelleri bulunuyor. Vitesta'lar da kendi içinde X, G ve + olmak üzere üçe ayrılıyor. Piyasanın en yeni markası OCZ de Value serisine sahip ama firma daha çok üst seviyeyi hedefliyor. Bu konudaki model zenginliğiyle de dikkat çekiyor. Su soğutmalı Flex XLC, güçlü pasif soğutması olan Reaper ve onun bir iri modeli ReaperX, Titanium, Platinuim, Gold, SLI, Crossfire diye uzayıp gidiyor ürün aileleri. Ürün grupları o kadar zengin ki karar vermek hayli zor. Ama bizim favorimiz Reaper serisi.

Piyasada bu üç markaya ek olarak Twinmoss, Geil, Corsair gibi küresel çapta saygı gören markalar da var. Ancak bu markalarda hem her zaman her modeli bulmak mümkün olmuyor hem de ithalatçı firmaları bize markaların arkasında tam olarak durdukları hissini vermiyor. Bu yüzden OCZ, Kingston ve A-DATA'ya kefil olsak da aynı şey bu üç marka için geçerli değil.

Bellek alırken marka kadar doğru zamanlama da önemli. Çünkü fiyatlar diğer sistem bileşenlerine göre çok daha dalgalı. Bugün 1 GB DDR2 30$'ken, aynı hafta içinde fiyatlar ikiye hatta üçe katlanabiliyor. Bellek piyasasındaki dalgalanmanın sebebi üreticiler ve piyasa arasındaki arz talep dengesinin bir türlü düzgün kurulamaması. Bellek fabrikaları her türde bellek üretebiliyor ve ürünler arasında çok kısa sürede geçiş yapabiliyor. Bu yüzden dijital kamera ve MP3 çalar belleklerine talep artınca DDR2 üretimi yavaşlıyor ve fiyatlar bir anda yükseliyor. İşler tersine dönünce de ihtiyaç fazlası ürünler stokları şişirdiğinden bellek fiyatları da düşüyor.

Bu yüzden bellek fiyatlarının iyice düştüğü dönemleri beklememiz, bu dönemlerde ise tüm bellek ihtiyacımızı gidermemiz en mantıklısı. Yani bellek fiyatlarının düştüğü dönemlerde o anki ihtiyacınız kadar değil, ileriye dönük bir alışveriş yapmanız çok daha kârlı olacaktır.

Bugünlerde piyasada 1 GB DDR2 800MHz OEM bellek fiyatları 20-30$ aralığında seyrediyor. Kingston HyperX serisi, aynı özelliklerdeki ürünlerin fiyatları ise 40-45$ arasında. Soğutuculu ve ömür boyu garantili bellekler, vereceğiniz 10$ farka değecektir. 667MHz ve 533MHz ürünlerdeyse aradaki fiyat farkı birkaç dolara kadar geriliyor. 1 GB 667MHz DDR2 CL5 Value serisi OCZ bellekleri ise 20$'a bulmak mümkün. A-Data ürünleri de yine 20$'dan başlayan fiyat etiketlerine sahip. Oyuncular için şu an ideal olan 2GB'lık Dual-Channel kitler value modellerde 60$ seviyesinden başlayıp üst seviye modellerde 100$'a kadar çıkıyor.

Şimdi eldeki tüm verileri bir araya toplayalım. Gecikme süreleri ve frekanslar genel oyun performansımızı fazla etkilemiyor. En azından testte kullandığımız sınırlar dahilinde üstlerinde çok kafa patlatmamıza gerek yok. Bellek kapasitesi önemli bir kriter. Ancak belleklerimizi Dual-Channel kullandığımız sürece 2 GB bellek bizim için yeterli. Overclock ile uğraşmadığımız sürece soğutma konusunda bir endişemiz yok. Üst model bellekler, overclock yapmıyorsak çok da gerekli değil. Markalı ürünlerin fiyatları gayet uygun ve OEM'e yönelmenin alemi yok. Ömür boyu garanti ve teknik servis ise değişilmeyecek artıları. Geriye fiyatlardaki dalgalanmaları iyi takip etmek ve fiyatların iyice taban yaptığı dönemlerde tüm bellek ihtiyacımızı karşılamak kalıyor. Daha az zahmetli ancak en az diğerleri kadar eğlenceli ve şaşırtıcı bir testin daha sonuna geldik. Belleklerin oyun hayatımız üzerinde etkileri ve alışveriş rehberimiz de tamam olduğuna göre bize yine tek bir şey söylemek kalıyor: Keyifli ve son sürat oyunlar.

PAZAR YERİ



DALGALI KURDA SÖRF YAPARKEN

Giriş düzeyi bir oyun bilgisayarının 500$, orta düzey bir oyun bilgisayarının da 1000$ seviyesine kadar indiğini görüyoruz bu ay. Yüksek seride fiyatlar hem yüksek hem de fiyat-performans konusunda oldukça başarısız ürünler var karşımızda.

Orta ve düşük seviyelerden sistem toplayacak tüketiciler için yeşil ışık yanmış durumda ancak uzun vadeli kullanım için, yeni ekran kartı serilerini beklemek daha anlamlı. Nvidia GeForce 8800 GTS 512MB halen üst segmentin gözde ürünü olarak tavsiye listemizin başını çekiyor. Parça piyasalarında fiyatlar düşüş seyrini izlese de bizim beklediğimiz yeni ürünler öncesi indirim trendi henüz tam olarak başlamış değil. Şimdiki fiyat indirimleri, döviz piyasasının seyrine paralel olarak gelişen bir dalga. Okurlarımızı döviz piyasalarının hareketine karşı dikkatli olmaya çağırıyoruz.

Yeni sistem toplayacakların biraz daha beklemesinde fayda var. Özellikle ATI ve Nvidia'nın yeni serileri yakından takip edilmeli.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	AMD Athlon X2 Dual-Core 4800+			Intel Core 2 Duo E6750			Intel Core 2 Extreme QX9650		
	(m) 95$	(f) 100$	(b) 104$	(l) 195$	(m) 196$	(f) 217$	(f) 1139$	(b) 1179$	(c) 1190$
Anakart	Asus M2A-VM			Asus P5K-SE			Asus Maximus Formula		
	(m) 69$	(g) 71$	(b) 78$	(m) 102$	(g) 110$	(f) 111$	(m) 279$	(f) 299$	(b) 310$
Bellek	OCZ Vista Upg. 1GB 800MHz DDR2			OCZ Reaper 2x1GB kit 800MHz DDR2			OCZ REAPERX 2x2GB kit 800MHz DDR2		
	(n) 35$	(b) 36$	(f) 38$	(b) 99$	(m) 105$	(j) 115$	(f) 249$	(i) 249$	(b) 249$
Ekran Kartı	XPERTVISION 8600 GT Super+ 1 GB DDR2			ZOTAC 8800 GT 512MB GDDR3 AMP Edition			Gigabyte 8800 GTS 512MB		
	(f) 110$	-	(n) 111$	(m) 259$	(f) 270$	(e) 279$	(n) 375$	-	(b) 399$
Sabit-Disk	Samsung 320GB Sata2 16MB			Samsung 500GB Sata2 16MB			2xSamsung 500GB Sata2 (Raid)		
	(f) 87$	-	(j) 91$	(f) 122$	(b) 127$	(e) 139$	(f) 244$	(b) 254$	(e) 278
Optik Sürücü	Samsung 20X DVD-RW Writer			Samsung 20X DVD-RW Writer			Asus BC-1250PT Blu-Ray Combo		
	(n) 26$	(f) 27$	(j) 28$	(n) 26$	(f) 27$	(j) 28$	(c) 306$	-	-
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Creative X-Fi Xtreme Gamer 7.1		
	-	-	-	-	-	-	(f) 102$	(h) 105$	(e) 115$
Güç Kaynağı	Silverpower 350watt			Tagan 2 Force 430watt			High Power Rock Solid 1000watt		
	(e) 39$	(h) 40$	(a) 43$	(h) 104$	(e) 104$	(b) 109$	(n) 278$	(e) 299$	(i) 299$
Kasa	Akasa Zen Beyaz			Aopen H600B-R05			Alphacool Ready2Go TT Armor Black		
	(n) 56$	(f) 59$	(e) 59$	(c) 100$	-	(f) 100$	-	-	(k) 620$
Toplam Fiyat	Min 517$			Min 1007$			Min 3592$		
	Max 552$			Max 1098$			Max 3768$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Mavi Bilgisayar **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Firebal **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret

Monitör	17"		19"		22"		24"	
Alt Seviye	BenQ T71W MM		Samsung 932B		BenQ FP222WA		XXX	
	(e) 199$	(f) 205$	(f) 239$	(b) 298$	(n) 286$	(j) 275$	-	-
Üst Seviye	Samsung 732N+		Samsung 931C		BenQ X2200W		BenQ FP241VW	
	(a) 225$	(g) 249$	(f) 349$	(b) 383$	(j) 429$	(n) 431$	(f) 1257$	(b) 1299$

Fare/Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	Logitech G3		Logitech Internet Pro	
	-	(b) 66$	(f) 14$	(d) 17$
Üst Seviye	Logitech G5		Logitech G15	
	(f) 82$	(g) 94$	(b) 99$	(e) 101$

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC130		Altec Lansing BXR1121		X530 5+1 70W RMS	
	40$	52$	(e) 29$	(c) 32$	(g) 106$	(b) 107$
Üst Seviye	Sennheiser PC160 SK		Logitech Z4		Logitech G51	
	108$	99$	(g) 116$	(b) 132$	(n) 259$	(f) 263$

Dizüstü Bilg.	14.1"		15.4"		17"	
Alt Seviye	PACKARD BELL GN45		Acer AS5720G-302G16Mn		XXX	
	-	(c) 1.097$	(g) 1366$	(b) 1399$	-	-
Üst Seviye	BenQ Joybook S41		Asus G1S		Asus G2S	
	-	(n) 1507$	-	2199$	-	2499$

TAMİR ATÖLYESİ

Bu ay da elimize ulaşan her çeşit zorlu soru arasından sizin için seçtiklerimizle karşınızdayız. Sanki her ay sorunlarınıza derman olmak için bu sayfalarda buluşmuyormuşuz gibi… Aslında bu ay olamayabilirdik, hele yoğun Türk Telekom sabotajından sonra. Ama her türlü komploya rağmen başardık, buradayız, mutluyuz, gururluyuz ***(Ben de diyorum geçen ay Olgay nerelere kayboldu diye. Telekomcu amcalar kaçırmış demek =) –TÖ)***. **Her neyse...**

WINDOWS'UN BELLEK KAPASİTESİ

Selamlar Oyungezer alemi,
Öncelikle bu güzel dergi için hepinize teşekkür ediyorum. Emeği geçen herkesin eline sağlık diyorum ve sorularıma geçmek istiyorum.

1. Windows XP işletim sistemi kullandığım bilgisayarım 4 GB 800 MHz DDR2 belleğe sahip. Ancak Windows XP işletim sistemleri en fazla 3.2 GB kapasitedeki belleği tam olarak destekliyor. Windows Vista'nın 64-bitlik versiyonuna belleklerimin 4 GB olarak görülmesi için geçiş yapmalı mıyım yoksa Windows Vista'nın oyun performansının XP'ye göre düşük olması nedeniyle bu işlemin bir getirisi olmaz mı?

2. Geçen ayki overclock yazınızda kullandığınız RivaTuner programıyla Gigabyte Geforce 8600 GT ekran kartımı overclock etmeye çalıştım fakat programdaki fan ayarı kısmını bulamadım (ekran kartımın fanı mevcut). Fan ayarı yapılmadan ne dereceye kadar overclock yapabilirim, overclock'lu 8600 GT ekran kartlarının ısı değeri en fazla kaç derece olmalı? Bu ısı değerlerini gösteren bir program var mı? Sorularım bu kadar. Şimdiden teşekkürler...
KUTAY ÇITIR

CMerhabalar Kutay, emeği geçen herkesin adına ben de sana teşekkür ediyorum ve bunun bir göstergesi olarak seni bekletmeden hemen cevaplarına geçiyorum.

İşletim sistemlerinden hem Windows XP, hem de Vista eğer 32-bitlik versiyonsa en fazla 3.2 GB belleği tanımlayabilecektir. 4 GB kapasitedeki belleğinin tamamını kullanabilmek için 64-bitlik XP ya da Vista yüklemen gerekir. Evet, 64-bitlik Windows XP de bir seçenek ancak tavsiye etmiyorum. Birincisi bu işletim sistemine sürücü bulmak tam bir dert, ikincisi ise arada derede bir versiyon olduğundan ne işe yaradığını kimse çözemedi. Vista'nın 64-bitlik versiyonu ise sürücü bakımından daha rahat, güncel olduğu için de en azından anlamlı.

Ancak şu soruyu sormadan geçmeyelim, "Oyunlar açısından sistemin 3.2 GB yerine belleği 4 GB olarak görmesi bize ne kadar performans kazandırır?" Cevap hiç de tatminkar değil ne yazık ki. ***-Daha fazla bilgi için bu ay Jesus'un hazırladığı bellek rehberini okumakta fayda var.-***

Kısacası hayatından memnunsan Vista'ya hiç bulaşma. Günün birinde başka sebeplerden bulaşırsan 64-bitlik versiyonu tercih edersin, olur biter. *(Vista'ya geçeceksen bile yine 32-bit'i tercih et, 64-bit'lik versiyon fazladan sorunlu –TÖ)*

Diğer soruna gelecek olursak, her ekran kartı overclock işleminde başarılı sonuç verir diye bir kural olmadığından her kartın potansiyeli farklı olacaktır. GeForce 8600 GT overclock potansiyeli konusunda yeni yongalı 8800 GTS kadar başarılı değil ne yazık ki. Bize sorarsan GeForce 8600 GT'yi overclock edip ömrünü kısaltmaktansa şimdiki haliyle gittiği yere kadar kullan. Oyunlar çalışmamaya başladığında, ekran kartını değiştirmeden önce, son bir çare overclock yapman tabii ki mantıklı. Fanına müdahale etmeden bile %10-15 oranında bir overclock mümkün bu *arada (O zaman overclock yapalım ya, az mı %15? –TÖ)*. Sıcaklık konusunda ise Nvidia sürücüleriyle yüklenen ***Nview*** programına girip ***Temperature Settings*** sekmesinden faydalanabilirsin. Bu yeterli olmazsa Lavalys'ın ***Everest*** programı sana voltajdan sıcaklığa her türlü bilgiyi gösterecektir *(RivaTuner sıcaklık da gösterir normalde. Değerler gözükmüyor mu acaba, yoksa sen menüler arasında mı kayboldun? –TÖ)*.

Kendine iyi bak Kutay, umarım yardımcı olabilmişizdir.

YENİDEN OYUN OYNAMAK

SMerhabalar,
Orta Doğu Teknik Üniversitesi İşletme Bölümü 3.sınıf öğrencisiyim. Yazılarınızı 1999 yılından bu yana önce Level'dan ardından Oyungezer'den elimden geldiğince takip ediyorum. 10 senedir bilgisayar kullanıyorum. Ancak donanım konusunda bilgilerim hâlâ zayıf. Bu nedenle yardımınıza ihtiyacım olacak.

Bilgisayarımın özellikleri:
Anakart: GIGABYTE S-series GA-P35-DS3L, İşlemci: Intel Core 2 Duo E6650 @ 2.33GHz, Bellek: 2x Corsair 2 GB DDR2 Twin, Ekran Kartı: HIS ATI Radeon HD 2900 Pro 256 MB, Monitör: Samsung SyncMaster 223 BW 22", İşletim Sistemi: Microsoft Vista Home Edition 32-bit *(Senin donanım bilgin zayıf olabilir ama bilgisayarının maşallahı var. Tü tü tü 40 bin kere… -TÖ)*

Yaklaşık 2 ay önce yukarıdaki özelliklere sahip bilgisayarımı satın aldım. İlk başta -artık oyun oynamam bundan sonra nasıl olsa- diye düşünüp daha iyi bir ekran kartı almak yerine iyi bir monitör alayım diye düşünmüştüm. Tabii bir süre sonra yine krizim tuttu ve oyun oynamaya başladım. Counter-Strike Source'da FPS açısından gayet tatminkar sonuçlar almama rağmen Crysis'i yüklememle beraber derin bir hayal kırıklığı yaşamam bir oldu. Bunun sebebi sizin de tahmin edeceğiniz üzere en düşük ayarlarda oynamak zorunda kalmış olmamdı.

Sorularım:
-Aynı ekran kartından bir tane daha alıp crossfire ile birbirine bağlasam bu anakart sorun çıkarır mı ve performans açısından ne derece verim alabilirim?
-Ne zaman yeni ve uygun bir ekran kartını (GeForce 8800 serisinden örneğin) makul bir fiyata alabilirim? (200-300 YTL gibi)
Değerli vaktiniz için şimdiden teşekkürler.
Başarılar… **ATAKAN YILDIRIM**

CMerhabalar Atakan, yeni sistemin hayırlı olsun. İlk sorunda anakartının crossfire konusunda uyumunu sormuşsun; hiçbir problem çıkarmayacaktır. Sahip olduğun anakartın yonga seti oldukça başarılı ve bu tür işlemlerde çok stabil. Ancak ATI HD 2900 Pro Crossfire bağlasan bile çok başarılı bir sonuç vermeyecektir. Çünkü ne yazık ki ATI HD 2900 Pro, fiyat-performans konusunda iyi bir kart değil. Bir tane daha alıp crossfire ile bağlamak da verdiğin paraya ne yazık ki değmeyecektir *(Aslında performans hayli artar da bence de gerek yok. Harcadığı güce, yaratacağı ısıya yazık. Bu kartı bir yerlere okutup yerine bir 8800GT almak en mantıklısı. –TÖ)*.

Elindeki kart yeni olduğundan değiştirmek için erken, e ama crossfire da çözüm olmayacak. Peki ne yapmalı? Çok kısa bir süre sonra yeni ekran karı aileleriyle tanışacağımız için GeForce 9000 serisini beklemekte fayda var. Özellikle de GeForce 9600

Tamirci Dediğin Azıcık Asabi Olur

Ama bu kadar da lanet olması gerekmiyor ki canım! Nedir bizim bu Tapir'den çektiğimiz… Sanayiye taşındığından beri sabah gelir fırça atar, akşam gelir cila çeker. Yani büyüğümüz diye ses çıkarmıyoruz ama bunun ağız kokusunu mu çekicez hep be? Bir de tutturmuş site yöneticisi olucam ben seneye diye. Şirret şey senii... Bak nasıl da azarlıyor yavrucağızı. Ben bunu sosyal hizmetlere şikayet edeyim de görsün gününü. Çocuk köle çalıştırıcısı Tapir seni!!!



GT'yi. O yüzden Atakan, HD 2900 Pro'yu dayanabildiği yere kadar kullanmalısın *(Bana sorarsan GeForce 9600 pek de hızlı olmayacaktır Radeon 2900'den. 8800 GT tavsiyemi yineliyorum –TÖ)*. Bu iş için ayırdığın parayı da yaza doğru yeni serilerle değerlendirebilirsin. Ancak fiyat konusunda en ideal dönem, Kasım-Ocak ayları arasıdır. Bu da bizden küçük bir tüyo olsun.

NOTEBOOK, EKRAN KARTI VE WOW ÜÇGENİ

Selamlar, hepinize kolay gelsin. Ellerinize sağlık, dergi çok güzel. Uzun zamandan beri ilk defa baştan sona okuduğum bir dergim var diyebilirim. Hemen sorularıma, sorunlarıma geçiyorum.

Birkaç ay önce Dell Inspirion 6400 notebook aldım. Aldığım yerde kampanya vardı ve kampanya kapsamında yanında 512MB bellek daha verdiler. Toplamda 1 GB bellekle evime döndüm ve keyifle kullanmaya başladım. Ancak bir süre sonra işletim sistemi "Düşük Bellek Uyarısı" vermeye başladı. Görev yöneticisine bakıp her işleme karşı gelen RAM kullanımını topladığımda 350 MB çıkmasına rağmen kullanılan bellek miktarının 1800'lerde olduğunu ve her iki saniyede bir 1 arttığını fark ettim. Sevgili Windows da bu olaya karşı sanal bellek miktarını sürekli arttırmaya başlıyor. Aklıma gelen her antivirüs vs. programlarını kurdum, tarattım ama hiçbir şey bulamadım. Teknik servise gittiğimde de bana "bilgisayarınıza virüs girmiştir" dediler. Ne yapmamı tavsiye edersiniz?

İkinci soruma gelince; bilgisayarımı açtığımda genellikle sarı - yeşil karışımı çizgiler şeklinde bozulmalar oluyor ekranda. Ancak birkaç defa Explorer'ı kapatıp açtığımda ya da bilgisayar açılırken ATI Control Center açıldığında bir iki görüntü gidip gelmesinden sonra düzeliyor. ATI'nin kendi sitesinden indirdiğim (HD 2600Pro AGP 8X ekran kartı için) sürücüleri kurmaya kalktığımda bilgisayarınızda bu sürücülerin desteklediği bir kart bulunmamaktadır şeklinde bir hatayla karşı karşıya kalıyorum. Sürücü bazlı bir sorunum mu var yoksa kartımı değiştirmemi mi önerirsiniz?

Bir de WOW oynarken düşük FPS derdim var. Ekranda hiçbir oyuncu olmadığında bütün detaylar açıkken (AA vs dahil) yaklaşık 30-40 arası FPS alırken bütün ayarları kısmama ve control center'dan da kartı optimal performans ayarlarına getirmeme rağmen başka oyuncuların olduğu ortamlara girdiğimde 10-17 FPS'ye düşüyor.

Başlarda ısınma sorunum mu var diye düşündüm ama işlemcide en fazla 50 derecede, ekran kartım da 53 derecede (ekran kartım 45, işlemcim 35 derece ile açılıyor).
Benim de şu anda kafamı kurcalayan soru 1 GB (4x256) bellek mi yetmiyor yoksa (Pentium 4 2.4 GHz - 400 FSB) işlemci mi yetmiyor? Eğer işlemcim yetmiyorsa Gigabyte 8INXP anakartıma uygun işlemci bulabilir miyim? Bulabilirsem ne önerirsiniz?
Şimdiden teşekkürler, tekrardan kolay gelsin.
ÖZGÜR NERGİS

Merhabalar Özgür, dizüstü bilgisayarının sanal belleğinin bu kadar dolu olması normal bir şey değil. Ben de virüs ihtimali üstünde duruyorum. Bu konuda önüne gelen her anti-virüs yazılımını değil, güvenilir birkaç tanesini güncelleyerek kullanman çok daha yerinde olacaktır. Antivirüs olarak Panda, Kaspersky, AVG ve zararlı diğer yazılımlar için de Spybot kullanabilirsin. Sisteme yüklenmemesi açısından AVG dizüstü bilgisayarlar için ideal. Tabii ki güncellemeyi de unutmamak gerek. Diğer yandan düşük bir ihtimal olsa da stabilite ve kayıt sorunları da olabilir. Bu sorunu çözmesi için System Mechanic kur ve tam optimizasyon seçeneğini uygula. Startup'daki programları da temizlemelisin ayrıca (*Genelde bellek sızması olarak adlandırılan bu sorunlar işletim sisteminin bozukluklarından olur. Özellikle Windows ME'de sıkça karşılaşırdık. Windows'u adam gibi bir güncelle öncelikle. Ardından Hi-Jack This! programıyla geri planda çalışan yazılımları kontrol et. Saçmalayan ama Windows Görev Yöneticisi'nde gözükmeyen bir program olabilir. Son ihtimal sisteme Full Recovery atman olacak. %90 ihtimalle buraya kadar sorunun çözülmüştür. Ama halen devam ediyorsa Dell'in teknik servisi ile güzelce bir kavga et. –TÖ*)

Masaüstü bilgisayarında da ciddi stabilite sorunları var. Özellikle ekran kartı sürücünden kaynaklanıyor olabilir. Güncellemeyi kabul etmemesi, kartını bulamaması da düşündürücü. Sarı-yeşil çizgiler belli bir işlemden sonra kaybolduğu için donanımsal olduğunu söylemek güç. Bu yüzden kartını değiştirmeni önermiyorum *(Kartı değiştirmeden önce başka bir bilgisayara takıp dene. Durduk yere günahını almayalım. İçimden bir ses senin çook enteresan OS sorunların var diyor ama... –TÖ)*.

WOW'daki sorunun da sürücülerdeki stabilite sorunu ile bağlantılı olabilir. Ekran kartını tam kapasiteyle kullandığını bu nedenle söylemek güç. Isınma sorunun yok, değerler gayet iyi. Dört tane 256 MB bellek kullanmanın uyumsuzluk sorunları doğurabildiği bir gerçek *(Bence WoW'da bir sorun yok. Ortalık oyuncu dolunca sistemin kasması normal. Hele o girdiğin ortamlar büyük raid'lerse =). DVO oyunlarda bu problemleri aşmanın ilk çaresi bellek yükseltmektir, doğru yoldasın. Ama mevcut parçalarla çok da ileri gidemezsin –TÖ)*.

Yeni bellek bir ferahlık yaratabilir, özellikle de 2x1 GB olan bir kit almak ve diğer dört 256 MB belleği iptal etmek. Ancak sorunlarının bununla bağlantılı olduğunu pek düşünmüyorum. Piyasadaki uygun işlemciler ne yazık ki anakartına uygun değil. İşlemcini değiştirmek istiyorsan anakartını, anakart ve işlemcini değiştirdiğin zaman da otomatik olarak ekran kartını ve belleklerini değiştirmen lazım.

Garaj

Bu ayki Goyunseverimiz ve kasası pek bir havalı. Ama artist bir kasa yapmanın kafa da yapabileceğini gösteriyor bize. Noktasına virgülüne dokunmadan Onur Yahya Öner'in mesajını iletiyoruz. Eğer siz de "beni ve kasamı dünya alem görmeli" diyorsanız düzgün bir resim ve birkaç kelimelik bir açıklamayla donanim@oyungezer.com.tr adresine yollayabilirsiniz.



"....kendi elcaaazlarımla 3.5 4.0 saatte izola bant ,gaste ,sıprey boya ,ve a böle asetat kalemiyle(güsel kafa yapio:D)... yaptım bakan bidaha bakıyor bizzat manyak olan ben çarşıya sanki bilgisayarım bozulmuş gibi çıkıp gezdim yarım saat:D....laf atandan tutunda dordurup soran bile oldu...bakanlardan hiç bahsetmiyorum....iyi çalışmalar... severek takip ediyorum valla...Allama kitapıma:D.........tşk tşk tşk tşk tşk...ah böle gocaman goyunu da öpüyorum burdan"

UPGRADE TAKTİKLERİ

Selam OyunGezer ailesi. Biz OyunGezerler olarak derginizi severek okuyoruz. İyi ki bağımsız bir dergi olma kararını verdiniz. Her zaman arkanızdayız.
Size birkaç soru sormak istiyorum:

1. Benim AMD Athlon 5000+ 1.80 GHz'lik işlemcim, ATI X1650 ekran kartım ve bir de 1 GB belleğim var. Elimdeki bir miktar parayla bu bilgisayarımı upgrade etmek istiyorum. Bu parayla Zotac 8800 GT Amp Edition alsam beni rahata kavuşturur mu?
2. Sizce işlemcimi değiştirmeli miyim? Eğer öyleyse 200-350 USD arasında bir ürün söyler misiniz?
3. Bir de OCZ Reaper 2x 1GB kit 800MHz mi alsam yoksa Kingston'un 2x 1GB kitini mi alsam?
4. Bir de geçen 8800 GTS'e overclock yapıldığı zaman muhteşem bir performans gösterdiğini yazmıştınız. Acaba 8800 GT'yi de overclock etsem nasıl bir performans yakalarım?

Sorularım bu kadar. Umarım dergide yayımlarsınız ya da bana cevap yazarsınız. İyi çalışmalar. **UĞURCAN ERTUĞRUL**

Merhabalar Uğurcan, 8800 GT'nin sistemine ilaç gibi geleceğini söyleyebilirim. Şimdiden hayırlı olsun. İşlemcini değiştirmeye gerek yok. Hani çok kötü bir işlemci değil, bir sene daha seni idare eder sanırım. Bellek konusunda oyumu 2x1 GB 800MHz DDR2 kitten yana kullanıyorum ancak kesin kararı bu ayki bellek testimizi okuduktan sonra yapmanda fayda var.

8800 GT overclock konusunda ise bir dakika duralım. 300$ para verip piyasadaki en iyi ekran kartlarından birini aldıktan sonra neden overclock yapmak isteyelim ki? Tamam yeni yongalı 8800 GTS'lerin overclock edildiğinde, 2 katı fiyata sahip 8800 Ultra'yı geçmesi ayrı bir hikaye ama 8800 GT'nin sanırım böyle uçuk bir hikayesi yok *(Bak bu da benim gibi eski kafalı. Overclock diyince tüyleri diken diken oluyor. GTS kadar olmasa da GT'ler de gayet güzel overclock oluyor. Ama bizim yakaladığımız performans farkını yakalamak için işlemcinin de o kadar iyi olması lazım. Bu yüzden bence de yeni işlemci alana kadar çok şart değil overclock yapman –TÖ)*. Neyse Uğurcan, sen yeni 8800 GT ekran kartına ve 2x1 GB bellek kitine kavuş bir, bakalım o zaman da aklından overclock geçecek mi...

Bu aylık bizden bu kadar dostlar. Donanımla ilgili her türlü sorununuzu donanim@oyungezer.com.tr adresine bekliyoruz. Ortalık cidden çok dağılmış, aman Tuğbek görmesin. Jesus da uyanınca toplamaya girişelim. Koğuş kalk! Şaka yaptım Jesus şaka! Valla şaka... – OlgaY



OGZ Dövüş Kulübü



VE İKİNCİ TUR DÖVÜŞLERİ SONUÇLANDI! BAKALIM HANGİ YAMAN DÖVÜŞÇÜLER GALİP GELMİŞ

DIABLO VS GANDALF



"Oh yo, yine mi?" diyerek memnuniyetsizliğini belli etti Gandalf. Diablo'yu bir Balrog sanmıştı çünkü. Ama okuduğu parşömenleri hatırlayınca, hata yaptığını anladı. Bu bir Balrog değildi. Cehennemin yedi kötülüğünden en güçlüsü olan Diablo güldü: "Bir ölümlü için ne büyük bir güç taşıyorsun! Bedenini kırarken boşa harcanan o güce çok üzüleceğim!"

Gandalf asasını biraz daha sıkıca kavradı. "Karanlıkların kölesi! Bir doğru, bir de yanlışın var beyhude sözlerinde. Büyük bir gücüm olduğunu söylerler, doğru, gerekmedikçe kullanmayı da tercih etmem. Ancak, ölümlü olduğumu da nereden çıkardın?"

Diablo saldırdı, bildiği tek şekilde. Önce alevden bir duvar çekti Gandalf'la arasına, sonra iki elinden ateş topları yağdırdı Maiar'ların en şefkatlisine. Durdu, alevlerin arasından hiç ses gelmiyordu. Bastığı yeri yakıp, toprağı titreterek yürüdü alevden hapishanesine doğru. Bir ses geldi alevlerin içinden: "Görüyorum ki cehennem alevlerini kullanmayı seviyorsun. Eh, ben de ateş ve alev hakkında bir iki şey bilirim"… Ateşin kalbinden, bir güç küresi içinde yürüyerek çıktı Gandalf ve tek ama vurgusuyla yürekleri titretecek kadar güçlü bir kelime söyledi: "NAK ANÁR!"

Diablo, o güne kadar hiç bilmediği bir acıyla tanıştı. İnanamayan gözlerle baktı kendine: Yanıyordu! Kendi içindeki kordan çok daha güçlü bir ateşle, karşı koyulamaz bir güçle yanıyordu. Ellerinin üstüne düşüp çevredeki sütunlara, arenanın duvarlarına çarptı vücudunu, yerde debelendi. Ama nafile… Yüzyıllardır, hor gördüğü insanlara çektirdiği o acıyı ilk kez tatmanın dehşetini yaşıyordu kendi küllerine son kez bakarken.

Rüzgâr Diablo'nun küllerinin üstüne eserken, dağılan küllerin arasında kırmızı bir kristal görür Gandalf. Ağır ağır yürüyerek ilerler ve Soulstone'u eline alır. "Tek yüzüğün gücüne karşı koymuşken, senden nasıl bir zarar gelebilir ki?" diyerek cebine atar.



346 oy | Oyların Dağılımı | 521 oy

DARTH VADER VS DRIZZT DO'URDEN



Vader ve Drizzt, buz ve ateş kadar birbirine ters iki karakter. Biri kendi isteğiyle aydınlıktan karanlığa yürümüş, diğeri gerçek anlamda karanlıktan aydınlığa çıkmak için deliliğin eşiğinden dönmüştü. Bu zıt kutupların yarattığı çekim alanı bütün arenayı sardığında, dövüş gongu da çalmaya başlamıştı. İlk saldıran Vader oldu. Yerinden kıpırdamadan Force Choke kullanarak Drizzt'i yerden 1 metre havaya kaldırmıştı bile. Drizzt "ben… Örümcek Kraliçe'ye bile yenilmedim…" diyerek, siyah panter biblosunu yere attı. Biblo toprağa değdiği anda Guenhwyar'a dönüştü. Pürüzsüz, kaslı bedenli siyah panter Vader'in boğazına atladı. Vader, Drizzt'i bir saniyeliğine bırakıverdi. Birden Vader'ın etrafında simsiyah bir küre belirdi. Dark Elf'lerin doğuştan kabiliyeti olan karanlığı yıllardır ilk kez kullanıyordu Drizzt. Icingdeath, Twinkle'ı çekip, karanlığın ortasına daldı. Önce korkunç bir cazırtı yükseldi karanlığın içinden, sonra bir vınlama. Guenhwyar Force Lightning'le yere yıkmıştı Vader ve Drizzt'in göz kamaştıran kılıç dansına ışın kılıcıyla karşılık veriyordu. Işın kılıcının ikiz Scimitar'ları kesip geçmesi gerekiyordu ama kılıçlar, güneş ışığında toza dönüşmemesi için "enchant" edilmişti. Ama Drizzt'in narin bedenini kesebilirdi.

Uzun süre Drizzt'in hızına, ışın kılıcındaki ustalığı ve üstün gücüyle karşı koymaya çalıştı Vader. Ama şansı yoktu. Ufak bir boşluğundan, Twinkle daldı ve kaskın kenarından girdi. Kask uçup giderken, Vader da tek dizinin üstüne düştü. Boğazından, ölümcül bir yara almıştı. Drizzt son vuruşu indirmek için hazırlandı. İki Scimitar'ı birden havaya kaldırdı ve aynı hızla aşağı indirdi. Ama aldığı ölümcül yaraya rağmen Vader, ışın kılıcını şimşek gibi havaya kaldırdı ve iki Scimitar'ı birden durdurdu. Vader'ın yaralı haldeyken bile insanlık dışı gücü Drizzt'e fazla geliyordu. Birden, hiç beklemediği bir şey oldu: Vader ışın kılıcının sapını bıraktı! Artık tamamen Force'u kullanarak havada tutuyordu Light Saber'ı. Drizzt'in bir Scimitar'ı çekmesi demek, ışın kılıcına yeterli karşı gücü verememesi demekti. Drizzt'in gözlerinde on yıllardır ilk kez, korku değil ama merak belirdi. "Kimsin sen? Nesin?" Vader, boşluktaki lightsaber'a karşı koymaya çalışan Drizzt'in etrafında dolaştı. "Karanlığın gücünü tatmışken aydınlık tarafa dönecek gücü bulman şaşırtıcı. Çok yazık" dedi ve bu kez Force Choke'u değil, boşta kalan iki elini de kullanarak Drizzt'in boğazına sarıldı. Eflatun gözlerinden can kaybolurken Drizzt mırıldandı, "Baba, en sonunda yanına geliyorum…"



618 oy | Oyların Dağılımı | 249 oy

SONIC VS MARIO



Sonic hızlı bir giriş yapar arenaya. "Ben dünyadaki en hızlı yaratığım!". Mario ise göbeğini hoplata hoplata diğer kapıdan gelir. Sonic'in "Ohohoo, benim şişman ve kıro ezeli rakibim, gel bakalım" demesine gıkını bile çıkartmaz. Sevimli sevimli güler bıyık altından, elleri cebinde bekler

Birden Sonic'in yerinde bir duman bulutu belirir, hemen ardından da müthiş bir patlama. Ünlü "dönerek kalkışını" yapmış ve 1 saniyede ses hızına ulaşmıştır. Arena ona dar geldiğinden, tribünleri arenadan ayıran duvarın üstünde tur atmaya başlar. Belli ki tek bir Spin Attack'la Mario'nun işini bitirmeyi planlıyordur Sonic. Son hızını alıp, Mario'nun üstüne doğru gelmeye hazırlandı.

Sonic'in saldırıya geçecek hıza ulaştığını anladığında, ellerini cebinden çıkartır Mario: Sağ elinde bir tane "Mega Mushroom" vardır. Sonic'in gözleri kocaman büyüse de, öyle bir hızla geliyordu ki duramayaz. "Yoo, olamaz!" der Mario'nun arena kadar büyümüş kafasına bakarken. Ve son hatırladığı şey yediği vole olur.



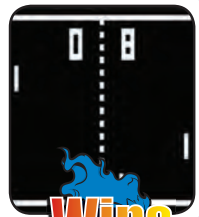
395 oy | Oyların Dağılımı | 422 oy

DUKE NUKEM VS PONG SOPASI



Saatler 15:00'ı gösteriyor, Pong sopası sıkıntıdan (ve alışkanlıktan) bir aşağı, bir yukarı gidiyordu. Karşıdaki tribüne tekrar tekrar attığı top yüzünden, tribünün duvarı aşınmış, çatlamaya başlamıştı. Evet, bahtsız sopanın rakibi Duke Nukem sabah 9'daki dövüşe geç kalmıştı… Sopa bir aşağı, bir yukarı gitti, geldi, topu karşı duvara attı… Hakemler esneyip uyumaya başladı. Bu maç için bilet alan 3-5 seyirci de sıkılıp gitti…

OGZ Dövüş Kulübü maçlarının hepsi bitikten üç gün sonra, gece 11 buçukta Duke kapıdan içeri girdi "HAHHAAA! İŞTE ALEMİN KRALI DÜK GELDİ! BİTTİĞİ ZAMAN GELİRİM DEMİ… Hey, herkes nereye kayboldu?"…
Birden, büyük bir gümbürtüyle, Pong sopasının günlerdir aşındırdığı duvar, Duke'ün kafasına indi. Böyle göçüp gidiyor işte bir yiğit daha bu diyardan.



387 oy — Oyların Dağılımı — 480 oy

PRINCE ARTHAS VS THRALL

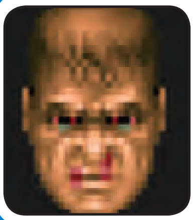


"Eski dostum Thrall… Ne zamandır görmemiştim o çirkin, yeşil yüzünü"… Prens Arthas, her zamanki küstahlığıyla, Thrall'ı ezmeye çalışarak dövüşü başlatmış oldu. Onurlu ve vakur havasından ödün vermek istemeyen Thrall çekicine uzandı. "Gel bakalım, insan. Deri renginin çekicimin karşısında ne faydası olacak görelim… Gel!" Arthas kılıcını çektiği gibi koşmaya başladı Ork liderinin üstüne. Yüzünde artık sınırına geldiği deliliğini gizleyemeyen bir sırıtışla, giderek hızlandı. Rakibinin saldırısı karşısında geri durmayan Thrall da gerilip çekicini atmaya hazırlanıyordu… ki, üç ok havayı yararak Thrall'ın ensesine saplanıverdi… Arthas, seyircilerin arasına gizlenmiş üç okçusuna gizli bir el hareketiyle emrini vermiş, işi şansa bırakmamıştı. Yere yığılan Thrall'ın gözlerinin içine baktı Arthas "güç için oynuyorum ben bu oyunu. Yoksa şaşırdın mı? " diyerek, son darbeyi indirmek için kılıcını kaldırdı.



559 oy — Oyların Dağılımı — 308 oy

DOOM MARINE VS ALIEN



Bir önceki maçta Duke Nukem gecikince, bu ikilinin maçı da gecenin geç saatlerine denk gelmişti. Ama Doom Marine kendine çok güveniyordu. Ömrü hayatı şeytani yaratıkları avlamakla geçmişti. 1'den 9'a kadar tüm silahları doluydu.

Birden, Arena'yı aydınlatan tüm ışıklar söndü… Doom Marine, feneri olmadığı için BFG'yi eline aldığı gibi sağa sola sıkmaya başladı, ortamı aydınlatmak için. Ama zıplayamadığı veya kafasını yukarı aşağı oynatamadığı için bilmediği bir şey vardı: Tavan. O güne kadar karşılaştığı hiçbir düşmanı, tavandan üstüne atlayacak şekilde programlanmamıştı.

Alien, Doom Marine'den sadece bir ısırık alıp bırakmakla yetindi. Geldiği gibi, karanlık gölgelerin içine atlayarak gözden kayboldu.



395 oy — Oyların Dağılımı — 472 oy

SUB-ZERO VS CAPTAIN PRICE



Captain Price "Check the corners!", "Clear, Go Go Go!" diye nizami bir askeri operasyona girer gibi daldı Arena'ya. Ama ortamı görünce bunun pek manasız olduğunu anladı, her taraf kabak gibi açıktı çünkü. Birden Sub-Zero'yu gördü, saniyesinde flashbang'i ayağının dibinde patlayacak şekilde salladı. Patlayan flashbang'in üstünden kurşun yağdırdı. Fakat aslında Sub-Zero'nun buzdan klonuna sıkmakta olduğunun farkında değildi. Buz-klon parça parça yere düşerken Sub-Zero ters istikametten saydırdı Iceball'ları. Hazırlıksız yakalanan Captain Price, (kelimenin tam anlamıyla) donakaldı. Artık savunmasız olan rakibine yaklaştı Sub-Zero ve nereden geldiği belli olmayan bir ses "Finish him!" dedi. Sub-Zero birden saçma sapan hareketlere başladı; eğildi, eğildi, rakibine doğru zıpladı, tekrar eğildi… "Ayh, yine yapamadım!" diyerek Price'a "pıt" diye yumruk atıp maçı bitirmek zorunda kaldı.



455 oy — Oyların Dağılımı — 412 oy

RYU VS HAGGAR



Ryu pişman olur DK'ye katıldığına rakibinin Haggar olduğunu gördüğünde. Street Fighter ve Final Fight makinaları her Atari salonunda yan yana durduğundan, Hagar'ı küçüklüğünden beri babası gibi gören yetim Ryu. "Haggar abi, pirimsin sen benim. Sana elim kalkmaz!" dese de Haggar büyüklük gösterir: "Olur mu öyle şey yegenim, benden zaten geçti artık. Gel seninle şöyle güzel bir antrenman yapalım, ter atalım!" der...

Ryu "Aduket" ve "Are you Ken?" gibi yanlış telaffuzlu hareketlerini sıralarken, Haggar kendi ekseni etrafında döne döne, yorulur. Dövüşün sonunda Haggar, Ryu'ya el verir. "Yegen, sende iş var… Git o turnuvayı kazan, döndüğünde kızımla evlendireyim seni. Cody ve Guy'dan koca olmaz ona" der. Ryu "abimsin!" der ve içinden geçirir: "Bari şu Street Fighter 4 bari iyi para getirse de taksit maksit yapmadan beyaz eşyayı tamamlasak evlenmeden".



625 oy — Oyların Dağılımı — 242 oy

REVOLVER OCELOT VS TINY



İşi gücü silahlarıyla artistik hareketler yapmak olan Ocelot, Colt Single Action Army'lerden birini atıp diğerini çeviriyordur. "Hadi ama Tiny! Seni mi bekleyeceğim sabaha kadar!" diye söylenen Ocelot, silahları atıp tutarken, kamufle olmuş Tiny'nin sürüne sürüne 250 metre arkadan dibine kadar girdiğini fark etmez bile. Koca bıçağıyla Tiny, Ocelot'u arkadan saracakken, bir helikopter peydahlanır üstlerinde! Ocelot "Hah haa! Yemezler, üç oyundur her başım derde girdiğinde gelir bu helikopter. Şimdi gidip Outer Haven'ı kuracak, dünyayı ele geçireceğim…" diye helikoptere geri geri giderken, Tiny "haşırt!" diye cebindeki şişme botu açıverir kafasına (denizciden ödünç almıştır). Commandos 1'deki bir bug'dan ötürü, içinde tüm komandolar otururken kapatılabildiğinden, şişme botla birlikte tüm arkadaşlarını cebine atmıştır Tiny. Ocelot hem yenilmiş, hem de ezilmiştir.



420 oy — Oyların Dağılımı — 477 oy

GORDON FREEMAN VS SAM FISHER



Oyundan oyuna her yanı değişen, bir genç, bir yaşlı, bir NSA ajanı, bir terörist, bir efendi gibi adam, bir berduş olan Sam, Dövüş Kulübü için bu kez özüne dönüp tekno-casus olmuştur. Gordon ise gariban, boynu bükük, elinde levyesi bir kenarda beklemektedir. Ne de olsa Sam gibi bir asker değil, bir fizik profesörüdür sadece… Ama Sam dikkatlidir... Fıt!… Fıt! Bir gölgeden diğerine yuvarlanarak yaklaşır hasmına. Elinde her işe yarayan tüfeğiyle yandan yandan geliyordu ki… Gordon birden değişim geçirir! Gözleri döner, ağzından salyalar saçar ve levyeyle kafa göz girişir Sam'e. Levye kırılınca Magnum, MP5, roketatar, Allah ne verdiyse saydırır Sam'e…Sam iki saat gece görüşünden çıkmaya çalışmaktadır, ama nafile.
10 dakika sonra Gordon yine sakin, köşesinde beklemeye başlar. Elinde levye…



552 oy — Oyların Dağılımı — 315 oy

OGZ Dövüş Kulübü

ALTAIR VS DANTE



Yeni yetme Altair ve karizma timsali Dante'nin karşılaşmasında biz bahsimizi Dante'ye oynamıştık açıkçası. Bir kez havaya zıpladığında sayısız silah ve kılıcıyla binlerce farklı kombo çekebilen, şeytana dönüşebilen ve yere inmeden iki dilim pizzasını da yemeyi ihmal etmeyen Dante'nin, insanları itip kakan, damdan dama atlayarak hedefini arayan Altair'in karizmasına yenilmesi mümkün değildi…

Yoksa, öyle miydi? Arkasında saklanabileceği bir rahip veya üstüne tüneyebileceği bir kule olmadığından Altair tamamen tek tuştan ibaret dövüş yeteneğine abandı. Dante kombo üstüne kombo yaptıkça Altair tek ve yumuşak hareketlerle savuşturdu. Taa ki Dante'nin saldırısında ufacık bir açık buluncaya kadar.
Ve o açıktan içeri sokuverdi bileğine bağlı bıçağı.



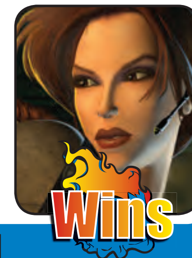
481 oy — Oyların Dağılımı — 386 oy

INDIANA JONES VS LARA CROFT



"Indy'm havuz başına da, bir kız çıktı karşıma" diye türkü çığırarak sahneye çıkar Dr. Jones. Artık yaşlanmıştır, antik kuntik şeyler peşinde koştuğu günler gerilerde kalmıştır. *"4. film nerden çıktı be George…"* diye söylenir Indiana Dede. Ters salto atarak önüne düşen Lara'yı görünce irkilir: *"Amanın! 789 Lara! Sen kocaman kız olmuşsun yahu!"* diye bağırır.
Lara da onu tanımıştır *"Ho… Hocam! Bana arkeolojiyi sevdiren Henry hocam! Siz misiniz bu gerçekten!"* Sevinç gözyaşları sel olup akar Lara'nın gözlerinden.

Birden Indy şamarı indirir Lara'ya; *"Eşeğin kızı! Ben sana arkeolojiyi sevdirdim! Savunmasız hayvanları, nesli tükenmiş dinozorları öldürmeyi değil. Mesleğin şanının içine ettin!"* diye kızar. Ama Lara'nın gözündeki yaşı görünce yüreği dayanmaz. "Ah kerata ah! Okuldayken de böyleydin zaten, pencereden girer çıkardın derse… Neyse, ben çekiliyorum turnuvadan, çekimim var 4'te, oraya yetişmem lazım" diyerek Lara'yı gözü yaşlı ama mutlu mesut, ardında bırakıp uzaklaşır.



384 oy — Oyların Dağılımı — 563 oy

BLOOD RAYNE VS LARRY LAFFER



Tanımayanlar için Larry'yi biraz da olsa anlatmakta fayda var sanıyorum. Larry, yaklaşık 25 senedir kadın peşinde koşan, kanı bozuk ve beceriksiz bir karakterdir. Bir türlü amacına tam olarak ulaşamadığı için, 25 yıllık bir birikim söz konusudur ve artık son raddeye gelmiştir. İşte bu yüzden, dövüş başladığında Blood Rayne'in ne Larry'ye elini kaldırmasına, ne de baştan çıkartmak için kılını kıpırdatmasına gerek kalmaz. Arenaya girdiği anda Blood Rayne'i gören Larry'nin tepkisi "Anaaam! Yavruya bak!" olur ve düz bir çizgi üstünde ona doğru koşmaya başlar. Ama son anda bileğindeki kol kadar bıçakları görse de, kendini durduramaz.

Akşama doğru dövüşlerin yapıldığı arenanın komşusu olan kasapta şüphe uyandıracak şekilde ince çekilmiş kıyma, fileto, gerdan miktarında şüphe uyandıran bir artış görülecektir.



471 oy — Oyların Dağılımı — 396 oy

KANE VS KAIN



Neredeyse adaş olan bu iki karakterin dövüşü de bu ayki Dövüş Kulübü'nün en çok beklenen karşılaşmalarından birisiydi.
Kane'i Kain'in üstüne doğru iki kolunu iki yana açmış yürürken görürüz. "Vay, adaşım benim! Gel sana bir sarılayım!". Kain bu tür samimiyete alışık olmadığından geri çekilir, Soul Reaver'ı önünde tutarak. "Çekil, gelme üstüme!" Kane aralarındaki mesafeyi kapatıp birden sarılır Kain'e ve bileğindeki bir düğmeye basar.

Birkaç saniye içinde etraflarında enerji topları oluşmaya başlar. Yoğun enerji derisini yakarken Kain acıyla dişlerini sıkar "ne yapıyorsun hain! Sen ne kadar adi bir adammışsın ki yüzüme gülerken arkamdan kuyumu kazıyorsun?". "Valla, benim olayım budur" der Kane pis pis, "Stalin bile elimden kurtulamamıştı". "Ha, bu arada tam üstümüzebir Ion Cannon gönderdim. Ne de olsa kafama ne kadar yersem yiyeyim, bana bir şey olmuyor!"

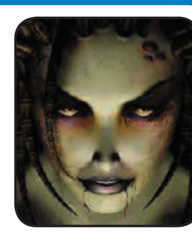


503 oy — Oyların Dağılımı — 364 oy

SEPHIROTH VS KERRIGAN



Bir tarafta kötülüğün tek başına simgesi olan gümüşi saçlı Sephiroth, diğer yanda milyarlarca yaratığı yöneten Kerrigan'la, kötülüğün iki simgesi olan bu karakterlerin maçı, bekleneceği üzere, Arena'nın yıkılmasıyla başladı. Kerrigan, işi şansa bırakmamış, Zerg kolonisinden yüzlerce yaratığı aynı anda çağırmıştı. Seyirciler sağa sola kaçışırken, Sephiroth sakince Masamune'yi çekti. Aynı anda, daha dövüş başlamadan çağırdığı bir Guardian, Shiva ortaya çıktı. Sonsuz bir zaman gibi gözüken bir süre sonunda Kerrigan'ın üstüne buz yağmuru kusar Shiva. Kerrigan ve ordusu donarak çıtır çıtır çatlarken, Masamune'yi tekrar yerine soktu Sephiroth. Arkasını dönüp, buzdan donmuş ve yıkılmış Arena'dan çıkmak üzere yürümeye başladı. Ancak, Kerrigan'ın donmadan önce onu "infest" ettiğinin farkına varmamıştı. Bu ayki DK'nın en başa baş dövüşü de böylece sonlanmış oldu (mu?)



436 oy — Oyların Dağılımı — 431 oy

GARRET VS AGENT 47



Arena'yı görünce Garrett biraz sarsıldı: Karanlıklarda gizlenmeye alışmış olan Garrett'ın saklanabileceği bir gölge, tırmanıp kaçabileceği bir duvar yoktu. Ama elindeki aletleri en verimli şekilde kullanmasını biliyordu. Derhal bir gaz bombası aldı cebinden ve 47 numaraya doğru fırlattı. Bomba patlamadan birkaç saniye önce bir hap içti 47 numara. Bu hap sayesinde kısa bir süre de olsa vücudu aldığı her türlü uyutucu/zehirli maddeyi zararsız proteinlere dönüştürebiliyordu. Görevini gece/gündüz, kalabalık olan veya olmayan her türlü ortamda yerine getirebilecek kapasitede bir suikastçiydi olan 47, ikiz Magnum'larını çekti. Rakibinin elindekinin silah olduğunu anlayan Garrett, patlayıcı okunu çekti, ama geç kalmıştı. Magnumlardan çıkan kurşunlar, onu yere serdi. Orta çağın en başarılı hırsızı, modern çağın en başarılı suikastçisine yenilmişti.



231 oy — Oyların Dağılımı — 636 oy

DÖVÜŞ KULÜBÜ'NDE 4. AYIN SONU: Artık tüm dövüşçüleri tanıdığınıza ve 64 dövüşçünün 32'si elendiğine göre, Dövüş Kulübündeki dövüşler kızışmaya başlıyor. Bu ayın kazananları ve ilk grubun galiplerini de sepete atıp, bir kura çekecek ve yeni dövüşleri 5 Mart'ta www.oyungezer.com.tr'den duyuracağız. Sizin oylarınıza göre dövüşen oyun karakterlerinden hangisi en popüler ve haliyle en güçlüsü acaba? Görmek için www.oyungezer.com.tr'ye girin Dövüş Kulübü'nde oyunuzu kullanın.



CRACK SAVAŞLARI

PAYLAŞIM İÇİN TEŞEKKÜRLER

- SİNAN AKKOL

Peşin peşin söyleyelim: Bu yazı standart bir "kopya kullanmamalıyız" dosya konusu değil. Bu dosyayla, oyun dünyasının hepimizi öyle veya böyle etkileyen karanlık bir yüzünü ortaya koyacağız. Oyun CD'lerindeki küçücük "Crack" klasörlerinin ardındaki yasadışı, fakat sistemin içinde bulunanlar için vazgeçilmez olan karanlık dünyayı sizlere anlatacağız. Ve bu minik programcıkların, PC oyunculuğunun geleceğini ne şekilde etkilediğini görmeye çalışacağız.

CRACK SAVAŞLARI



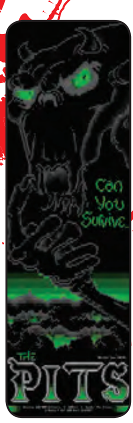
World in Conflict, daha piyasaya çıkmadan önce internetten 125.000 kere indirilmişti bile. Bu, yapımcılar için korkunç bir zarar demek.

HER CRACK ASLINDA MASUM DOĞAR

Crack dosyaları nasıl yapılıyor, hiç merak ettiniz mi? 8 GB'lık DVD'de de gelse, oynadığınız her oyun, temelinde 15-20 MB'dan büyük olmayan, *.exe* uzantılı bir programdır. Bu program, oyun için gerekli olan haritaları, grafikleri, ses dosyalarını DVD'deki devasa "depo dosyalarından" okumakla görevlidir ve tabiri caizse, oyunun özüdür. Bu programın başka bir görevi daha vardır: Oyunların kopyalandıktan sonra çalışmasını engelleyecek "kopya koruma" rutinini çalıştırmak.

Bir crack yapmak için önce bu "anne sütü gibi saf" olan .exe dosyası değiştirilmelidir. Ama bu değişim öylesine iyi yapılmalıdır ki program kendisinin değiştirildiğini anlamamalıdır (birçok kopya koruma rutini, oyunun .exe'sindeki en ufak değişikliği algılamak için kontrol eder). Ses, grafik, yapay zekâ gibi kısımlar düzgün çalışırken, kopya korumasıyla ilgili kısmın "es geçilmesi" gerekir.

"Cracker", *SoftICE*, *OllyDbg* veya *MacsBug* gibi programlarla exe'ye dalar ve kopya koruma rutinine ulaşmaya çalışır. Rutini bulunca da tamamen silerek üstüne *"NOP"* komutu yazar (Makina Dili'nde NOP, "hiçbir şey yapma" anlamındadır). Ama bunu yapmak tehlikelidir çünkü makina dili en zor programlama dilidir ve hataya izin vermez. O yüzden exe'nin çalışması sırasında koruma rutini "atlanacak" şekilde program yeniden ayarlanır. Exe yeniden derlenir ve crack'i yapan Warezscene (bkz. "Korsan sözlük" kutusu) grubu tarafından internete "release" edilir (bkz. yine "Korsan sözlük" kutusu).





KİM YAPIYOR?

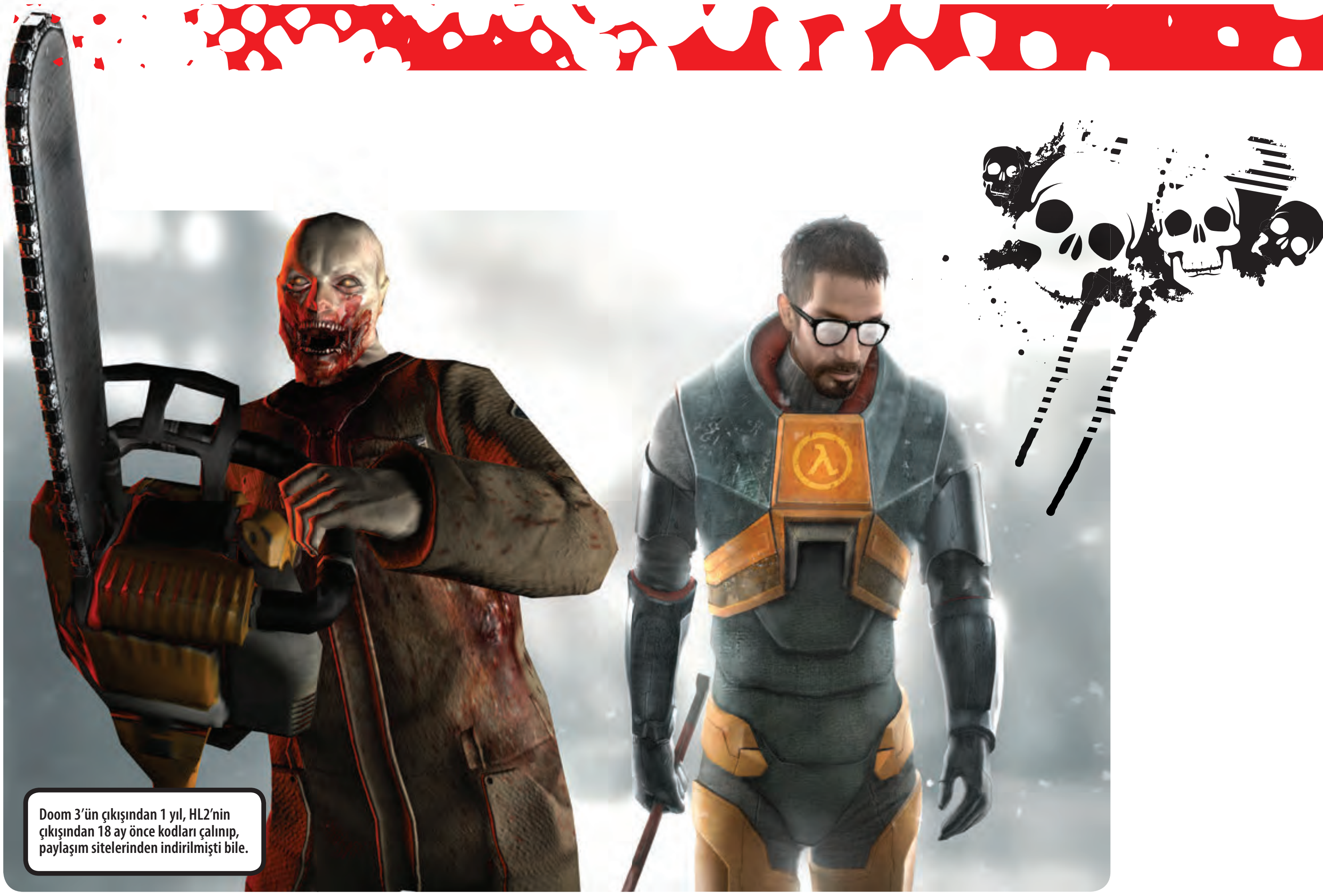
Warezscene, release gibi kelimeler, kopya kullanıyor olsanız bile belki de hiç duymadığınız kelimeler. Çünkü internette çoğumuzun bilmediği bir yarış var. Çeşitli gruplar, oyunları en erken sürede ele geçirip, oyun daha çıkmadan crack.exe'sini hazırlayıp internete sürmek konusunda birbiriyle yarışıyor. Böylece bir nevi modern Robin Hood'luk yaptıklarını savunuyorlar. İşte bu gruplara "Release Group" (yayın grubu) deniyor ve internetin en gizli, en profesyonel illegal şebekelerini oluşturuyorlar. Bu noktada, bir kopya oyunun bize nasıl ulaştığının hikayesini anlatmak gerekiyor sanırım. Oldukça ilginç bir hikaye bu…

Bir tedarikçinin (supplier), oyunu bir release grubuna ulaştırmasıyla başlar süreç. Grubun kırıcısı (cracker) tarafından kopya koruması etkisiz hale getirilince, oyun artık dağıtılmaya hazırdır. Ve işte tam bu noktada inanılmaz bir yarış başlar.

Hayatınızı Torrent siteleriyle uğraşarak geçiriyor bile olsanız, hiç duymadığınız bir terimden bahsetmek istiyoruz sizlere: Topsite (üst site) terimini hiç duydunuz mu? Duymamış olmanız çok doğal. Çünkü bu ultra-hızlı FTP siteleri, FBI'ın bile giremediği, hatta yerini, IP'sini zor bulduğu, çok gizli siteler. Kırılan her oyun, kopyalanan her film önce bir Topsite'a düşer. Bu siteler o kadar hızlıdır ki bütün bir DVD 3-4 dakika içinde indirilebilir. Bu sitelerin bir ismi yok ve dünyada 30 kadar oldukları zannediliyor (sadece ikisinin kod adına rastlayabildik bu dosyayı hazırlarken: Anathema ve Gateway). Her iki günde bir değişen şifreler, sadece sabit ve güvenilir IP adreslerinden girilebilmesi Topsite'ları işletenlerin ne kadar titizlendiğini gösteriyor.

Release grupları için bu Topsite'lara erişim hakkı çok önemlidir. Erişim hakkı "en zor kopya korumalarını hızla kırmak ve en fazla release'i sağlamak"la elde edilir. Bu yüzden bir oyun çıktığında, birkaç grup birden oyunu kırma yarışına girer ve ilk önce düzgün olarak kırıp Topsite'a upload eden grup yarışı kazanır. Bir release'in aynı Topsite'a iki kez yüklenmesi ise ceza sebebidir.

Bir release Topsite'a düştüğü anda, başka bir yarış başlar. "Kurye" (courier) denilen özel kopyacılar, bu release'leri başka topsite'lara ve bu topsite'ların bir alt seviyesi olan yüksek sayıdaki "Dumpsite"lara inanılmaz bir hızla kopyalamaya başlar. Kuryelerin bu işten çıkarı, bu sitelere ne kadar çok release'i upload ederlerse, o siteden o kadar çok "download" hakkı kazanacak olmalarıdır (genellikle bu oran 1 MB upload'a karşılık 3 MB download hakkıdır). İşte bu yüzden bir release Topsite'a düştüğü anda bu kopyalama



Doom 3'ün çıkışından 1 yıl, HL2'nin çıkışından 18 ay önce kodları çalınıp, paylaşım sitelerinden indirilmişti bile.

çılgınlığı başlar; eğer kurye 60 saniye gecikirse yarışı kaybetmiş demektir. Çünkü bir başka kuryenin kopyaladığı release'i aynı siteye upload etmenin cezası "download kredilerini" kaybetmektir.

Bir oyun, release grubunun eline düştükten sonra genellikle 2 ila 12 saat içinde kırılır ve Topsite'a yüklenir. 48 saat içinde yaklaşık 50 bin kopyası çeşitli dumpsite'lara ulaşmıştır. Üçüncü güne ulaşıldığında ise hemen hemen tüm Peer-2-Peer network'lerinde ve download sitelerinde bulunabilir hale gelir.

NEDEN YAPIYORLAR?

Release gruplarına (ve release'lerindeki .NFO dosyalarına) bakarsanız, "eğer bu oyunu beğendiyseniz, oyunun orijinalini de almalısınız" derler. Ama herkes bilir ki bir oyunun kopyasını edinenlerin sadece çok ufak bir kısmı orijinalini de alır. "Biz modern Robin Hood'uz" savı bu noktada havada kalıyor, sonuçta halka verdikleri onların edinmeye hakları olmayan bir ürünken, oyunu yapmakta emeği geçenlerin cebine girmesi gereken para buhar oluyor.

Bunu yapmalarının ardındaki esas sebep şu iki kelime: Bağımlılık ve saygınlık. Daha önce Warezscene'in içinde olan ama şimdi en büyük film şirketlerine güvenlik konusunda danışmanlık yapan, bir yandan Warezscene'le ilişkisini de sürdüren bir kişi şunları söylüyor: "Bir kere Warez işine bulaştınız mı çıkmanız çok zordur. Release'lerin en son düştüğü Peer-2-Peer ağlarını çöplük olarak görürüz, oradan dosya çekenler ise çöplükte debelenen zavallılardır. En son release'leri herkesten önce edindiğini bilmek, insana büyük bir üstünlük hissi veriyor. İstemeseniz de bu hissin bağımlısı oluyorsunuz" diyor.

Geçtiğimiz senelerde FBI ve İsveç polisinin bir baskınında Kuzey İskandinavya'da bulunan Topsite'lardan birisi çökertildi: Bu Topsite 200 bilgisayar ve yüzlerce terabyte dosya alanından oluşan bir bilgisayar çiftliğiydi! Böyle bir sistemi kurmak ve işletmek inanılmaz bir para ve yatırım gerektirir. Peki bu değirmenin suyu nereden geliyor? Adını gizli tutan çift taraflı ajanımız "tabii ki bağış!" diyor. "Warezscene'den ayrıldıktan sonra bile bu camiaya bağlı kalan o kadar çok ensesi kalın insan var ki… Onların bağışları olmasa, işler çok zorlaşır gruplar için". Peki hiç siz bağış yaptınız mı sorusuna gülerek "Tabii ki! Daha geçen yıl 15 tane son model bilgisayar bağışladım bir gruba" diyor. İnanılmaz ama gerçek.

Diğer yandan Warezscene'de Amiga zamanındaki saygı da hızla kayboluyor. *Vitality, Deviance, Reloaded ve Hatred* gibi gruplar, kendi aralarında sürekli bir mücadele içindedir. Her yeni release'le birlikte gelen tekst .NFO dosyaları üzerinde sataşmalar gırla gider. Genellikle bir grup, diğerinin daha önce yayınladığı crack'in "işe yaramaz" olduğunu söylediğinde ve kendisi yeni bir crack.exe yayınlayıp "Release'i Proper'ladığında" küfür savaşı da başlamış olur. Ama *Skid Row* gibi eski Scene grupları, tüm gruplar arasında saygıyla anılır.

OYUN DÜNYASINA NE KADAR ZARAR VERİYOR?

Korsanlar ta ezelden beridir PC oyun geliştiricilerinin kâbusu. Düşünün ki



CRACK SAVAŞLARI







siz yıllarca çalışıyorsunuz, bir şey üretiyorsunuz, tam satmaya hazırlanırken bir başkası gelip "herkes bunu paylaşmalı! Ben modern Robin Hood'um!" diye bağırarak sizin ürettiğiniz şeyi alıyor, kopyalıyor ve tüm dünyaya bedava dağıtıyor. Bu işten belki o para kazanmıyor ama birçok UseNET sitesi, aylık indirilen gigabyte başına ücret alarak sizin yerinize para kazanıyor.

GDC 2007'deki konuşmasında, *Epic Megagames*'den Michael Capps *UT3*'ü multiformat bir oyun yapma sebeplerinin, PC oyunlarında kopya kullanımı olduğunu söyledi. *Age of Conan*'ı yapan Funcom'dan Jorgen Tharaldsen ise "PC oyunlarında korsanlık çok kötü durumda. Herkes dükkana gidip para vermektense, oturduğu yerden oyunu indirmeyi tercih ediyor" diyor. Amerika'daki kopya oyun kullanım oranı %50'lere varırken, Asya ülkelerinde bu oran %90'lara kadar çıkmış durumda.

Doom 3 çıkmadan kısa süre önce, paylaşım sitelerine düşmüş ve 4 saat gibi kısa bir sürede 50.000 ev PC'sine indirilmişti bile. Bu da kabaca 3.3 milyon YTL kayıp demekti id Software için. O zamana kadar sadece PC oyunları üreten id Software, bu noktadan sonra multi-platform oyunlar üretmeye başladı.

YAPIMCILARIN EN BÜYÜK KABUSU

İnsanlar birçok sebepten kopya oyun kullanabilir. Bunların başında tabii ki birinin 70 YTL, diğerinin neredeyse bedava olması geliyor. Ama insanları kopya kullanımına yönelten başka etkenler de var. Mesela, bir oyuna erkenden sahip olma isteği. Daha piyasaya çıkmasına 1 hafta olan bir oyun internete düşerse, sabırsız oyuncular onu indirecektir. Evet, orijinal almayı düşünenler, hatta o oyunu internetten ön sipariş etmiş olanlar bile.

O yüzden yapımcıları en çok, esas potansiyel müşteri olan "sabırsız ve aç oyuncular"ın kopya indirmesi korkutur. Oyunun daha çıkmadan binlerce kişi tarafından indirilmesi demek olan bu duruma "Day Zero Copy" (sıfırıncı gün kopyası) denir. *World in Conflict* Avrupa'da dükkânlara ulaşmadan önce, 125.000 kopyası çoktan indirilmiş ve oynanmaya başlanmıştı bile.

Bunun en büyük sebeplerinden birisi, oyunların üç ana bölgede farklı zamanlarda çıkması. Oyunlar hangi ülkede üretiliyorsa, o bölgede önce çıkar (genellikle bu sıra Amerika, Avrupa ve Asya şeklindedir). Bunun sebebi de önemli bir oyunun, bir bölgedeki tüm dükkanlarda bulunabilmesi için 4-5 milyon gibi yüksek adetlerde üretilmesinin gerekmesi ve bunun da çok zaman alması. Geçen yılın en çok beklenen oyunu *Halo 3*'ün sadece ilk günde 2.5 milyon adet sattığını hatırlayın… Oyunun tek seferde en az 10 milyon kutu basılmış olması demek bu.

Peki bu oyunlar nasıl oluyor da daha çıkmadan kırılıp internete düşüyor? Çoğunlukla, oyunun satışının yapılacağı büyük dükkanlara gönderilen reklam amaçlı kopyalarından. Bazen, dergilere gönderilen inceleme kopyalarından (bu yüzden EA, Activision gibi büyük firmalar, bizim ülkemiz gibi "güvensiz" addettikleri ülkelere inceleme ve ilk bakış versiyonu göndermezler. Eğer çıkmadan bir oyunu inceleyecekseniz, gidip oyunu onların ofisinde incelemeniz gerekir). Bazen de bu sızıntı, oyun daha firmadan çıkıp fabrikaya gitmeden önce olur. Çalışma koşullarından, maaşından, patronundan falan memnun olmayan bir firma çalışanı oyunu internete sızdırabilir; hem de yakalanırsa büyük para cezaları ödemeyi, 10 yıldan başlayan bir hapishane deneyimini göze alarak.

Ama çoğunlukla bu oyunlar Gold Master ve Glass Master denilen, oyunun son halinin ana kopyasından çalınır DVD üretim fabrikasında. Warez camiasının sürekli olarak DVD üretim fabrikalarında çalışan elemanlara ulaşmaya çalışmasının sebebi budur. Bir grubun bir oyunu fabrikadayken çalması, onlara en az 2-3 günlük avantaj sağlar yarışta.

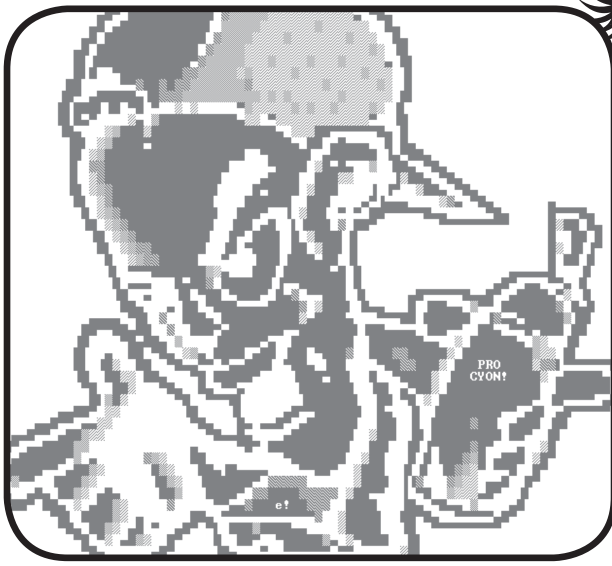
PC OYUNCULUĞUNUN GELECEĞİ

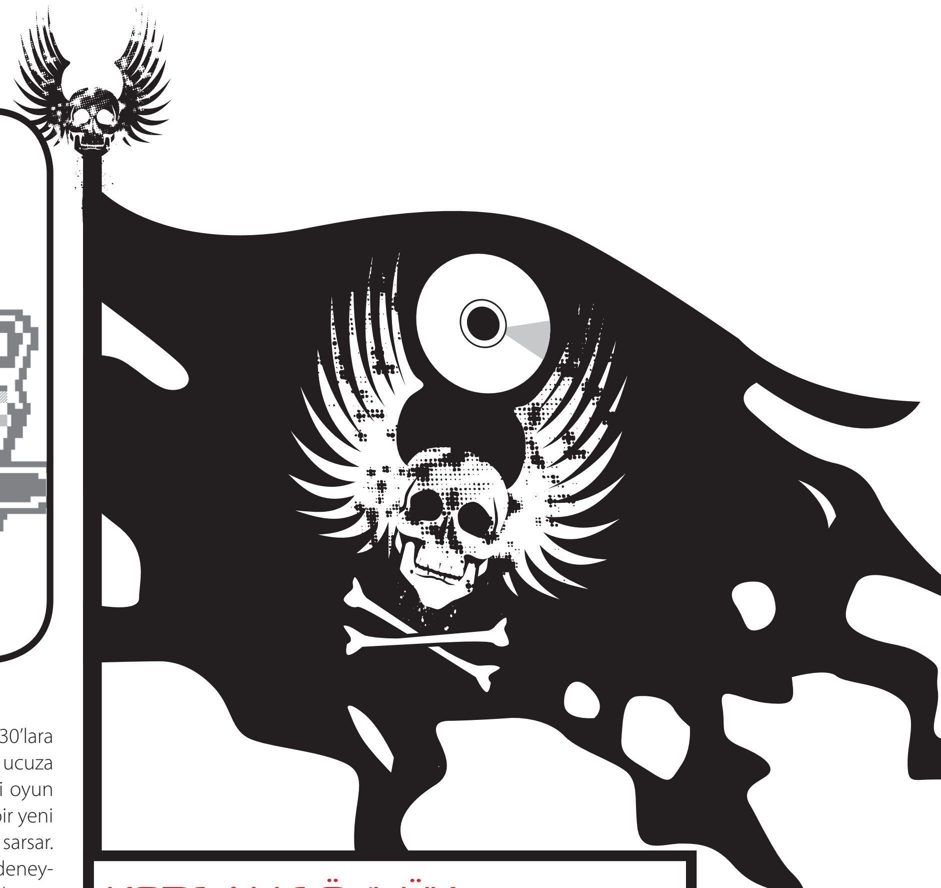
Görünen o ki Warezscene, kanun adamları ne yaparsa yapsın, bir şekilde hayatta kalmayı başarıyor (son yıllarda 4 büyük baskın yapıldı, birçok grup çökertildi ama yerlerini yenileri aldı). Ve bu, oyun yapımcılarının PC oyunu yapmaktan soğumasına sebep oldu. Peki ne yapılabilir? Kopyalanmayı tamamen engelleyecek bir sistem bulunabilir mi? Cevap, tek kişilik oyunlar için hayır. Bunu biraz azaltabilecek bir sistem olarak Valve'ın Steam'i akla geliyor. Steam, oyun daha çıkmadan legal olarak download edebilmek ve oyun çıktığında saniye kaybetmeden oynamaya başlamak gibi avantajlar veriyor oyuncuya. Gerçi *Half-Life 2* çıkmadan 18 ay kadar önce oyunun kodları çalındığında büyük darbe almıştı ama çıktığı zaman Steam sayesinde neredeyse hiç sıfırıncı gün sendromu yaşamadılar.

Peki PC oyunculuğunun geleceği dijital download servislerinde mi? Biz şüpheliyiz… Çünkü insanlar hala "bir oyuna sahip olma" isteğini koruyor ve çok amiyane bir bakış açısıyla, bir oyunu torrent sitesinden indirmekle Steam'den indirmek arasında 40 dolarlık bir fark olunca, biz bas bas bağırsak da çoğunluk torrent kullanmaya devam edecektir. Bu yüzden sektörün önde gelenleri birkaç yıl sonra PC oyun satışlarının büyük çoğunluğunun doğaları gereği kopyalanamayan devasa online oyunlardan ibaret olacağını öngörüyor… 10.5 milyon *World of Warcraft* kutusunun satıldığını bildiğimizden, buna inanmak çok da zor değil.



Software için. O zamana kadar sadece PC oyunları üreten id Software, bu noktadan sonra multi-platform oyunlar üretmeye başladı.





MADALYONUN DİĞER YÜZÜ

Peki kopya kullanım oranları, imkansız gibi görünen %20'lere, %30'lara düşerse ne olur? Daha çok para kazanan şirketler, oyunları daha ucuza mı satar? Hayır, sadece daha fazla kar edecekler. Küresel ekonomi oyun sektöründe de o kadar karmaşık bir yapı ki, şu anda 60 dolar olan bir yeni nesil konsol oyununun 50 dolara inmesi bile tüm oyun dünyasını sarsar. Yapımcılar işten çıkartılır, en büyük dağıtıcılar küçülür. Daha ufak, deneysel, riskli oyun projeleri toptan rafa kaldırılır ve tutmuş markaların devam oyunları kaplar piyasayı.

Ayrıca korsanlığa karşı geliştirilen koruma sistemleri, çoğunlukla parasını verip orijinal alanların canını yakıyor. Starforce gibi koruma sistemleri, orijinal oyunları bile çalışmaktan alıkoyabilirken, Windows'u bozacak kadar ileri gidebiliyor. Oyunun kırığını oynayacak olanlar kopyanın internete düşmesini beklerken, olan orijinal alana oluyor.
Halbuki oyunlarına kopya koruması koymayıp, alternatif yollar deneyen firmalar kazanıyor. Mesela *Galactic Civilizations 2* ve bu ay incelediğimiz *Sins of a Solar Empire*'ın yayıncısı Stardock, oyunlarına kopya koruması koymadığı halde oldukça iyi para kazandıklarını her röportajlarında söylüyorlar (Allah arttırsın :) iyi oyunlar çıkartıyorlar çünkü). Oyuncuları kopya korumasıyla ifrit etmekten kaçınan bir diğer firma da *UT3*'ün yapımcısı Epic Games. Ama oyunun ladder sistemlerine girmek, tüm online opsiyonlarını oynayabilmek için oyunun orijinal CDKey'ine ihtiyacınız var. Ve bu firmalar, bu tür bir uygulamayla hiç de para kaybediyormuş gibi görünmüyorlar.

Kurtuluş ne sinir bozucu koruma sistemlerinde, ne de dijital download sistemlerinde. Her şeyden önce yerleşik olan "kopyalayabiliyorsan, senindir" zihniyetinin değişmesi lazım. Ama kafalara vurmadan, yavaş yavaş, sindire sindire… Çünkü bu sektör çok büyük, hala da büyümeye devam ediyor. 2007'de "durgunluk geliyor!" diye bas bas bağıran ABD ekonomisinde en çok büyüme gösteren sektörlerden birisiydi bilgisayar ve video oyunları. Demek ki %90'lara varan kopyalama oranları bile şirketlerin kar etmesini engellemiyor.

Yine de görünen köy kılavuz istemez. Kopya kullanarak, oyunları indirdikten sonra forumlarda "paylaşım için teşekkürler" deyip kendimizi tatmin ederek bir yere varamıyoruz. İşte bu yüzden Türkiye'de asla bir oyun sektörü oluşamadı. Sebebi, bir oyundan yapımcılarının ekmek yemesi için en azından 30 bin orijinal kopya satmasının gerekmesi. Ama bu rakama Türkiye içinde çıkan hiçbir oyun ulaşamadı, en çok satan oyun olan *Pusu* bile 11.000 gibi bir rakamda kaldı.

Şu anda hukuki yollardan illegal oyun indirenleri takip edemiyor oyun dağıtıcıları Türkiye'de. Ama yakında Avrupa Birliği'ne uyum çalışmaları gereğince, burada da dijital korsanlık yasaları çıkacaktır. Bu kanunlar çıkarsa IP adresiniz üzerinden kopya müzik, film veya oyun indirdiğiniz anlaşıldığında ciddi para ve hapis cezalarıyla karşılaşabilirsiniz. Bu yüzden en kısa zamanda alışkanlıklarımızın değişmesi lazım. Her gün "bakalım neler düşmüş bugün Torrent'e" diye saldırmaktansa, ayda 1 veya 2 tane oyun alabiliriz. Her oyunu oynamazsak, inanın eksik kalmayız.

KORSAN SÖZLÜK

Warez Scene: **80'lerde başlayan ve filmleri, müzikleri oyunları ele geçirip bedava olarak dünyaya yaymayı kendine görev edinmiş gruplardan oluşan camia. Bilgisayarların teknolojik özelliklerini zorlayan programlar yazan programcı ve sanatçılar zamanla bu camiadan kendilerini ayırmış ve tamamen legal olan "Demo Scene"i kurmuşlardır.**

Release: **"Ürün" veya "yayınlanmış şey" demektir. İnternete düşen her oyun, film veya albüm bir "release"dir.**

Topsite: **Yazılım korsanlığı piramidinin en tepesinde bulunan, çok gizli ve ultra hızlı FTP siteleridir. Kimin işlettiği asla bilinmez. Bir release, yayınlanmaya hazır olduğunda ilk olarak bir TopSite'a yüklenir.**

Supplier: **Tedarikçi. Oyunu/filmi release grubuna ulaştıran kişi. Genellikle DVD üretim fabrikası veya sinema salonu gibi oyunu/filmi erkenden ele geçirebilecekleri yerlerde çalışan kişilerdir.**

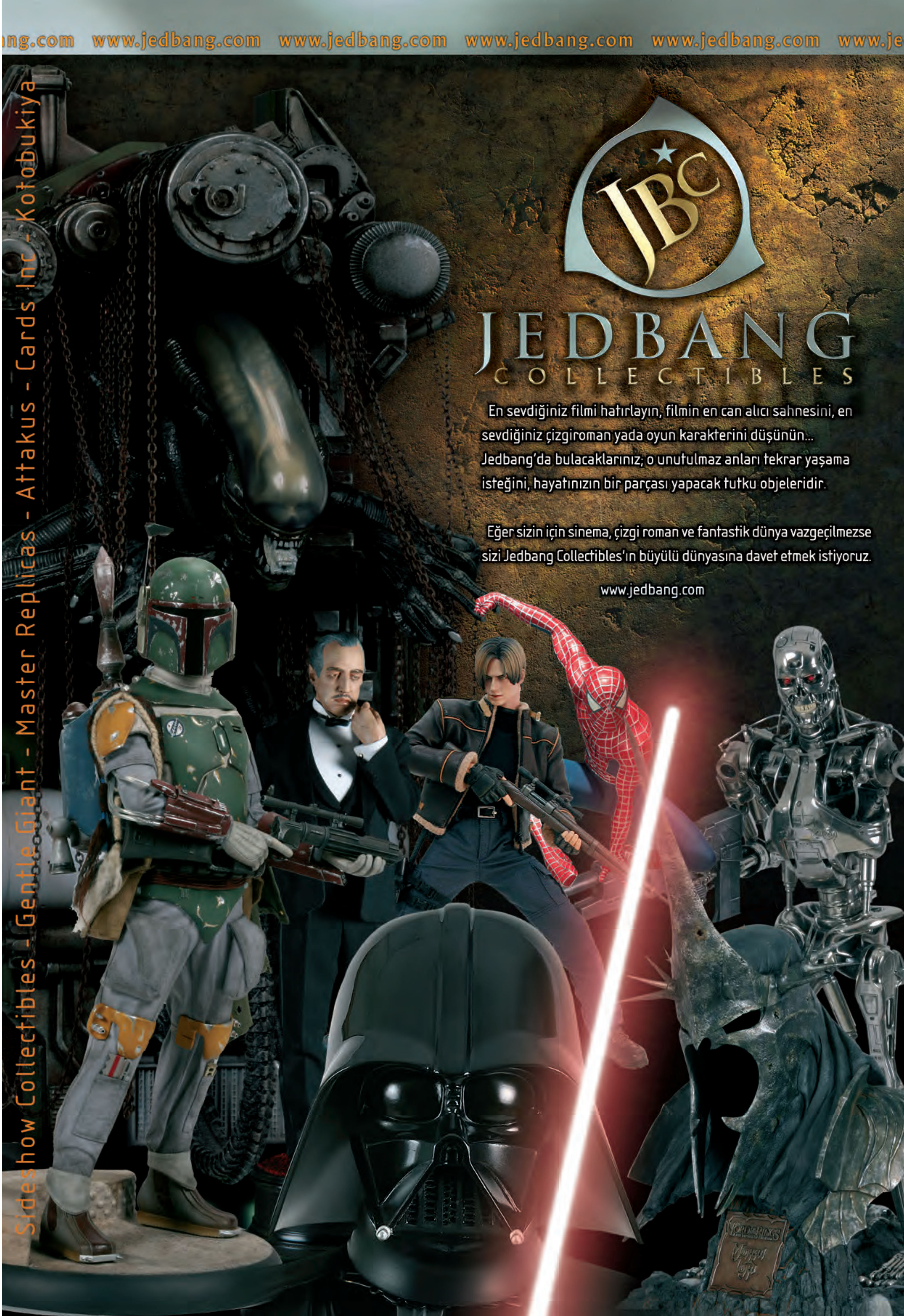
Cracker: **Oyunun kopya korumasını by-pass etmekle yükümlü programcıdır.**

Courier: **Release'leri daha önce ona sahip olmayan sitelere yükleyerek download hakkı edinmek için birbiriyle yarışan kişilere "kurye" denir.**

Makina Dili: **En temel, en zor ama bilen için en verimli programlama dili. Ekrana adınızı yazdırmak için bile yüzlerce satır kod yazmalısınız.**

Proper: **Bir oyunun crack'i düzgün çalışmıyorsa veya bir film release'inde senkron/renk sorunu varsa, bir başka grup bu hataları düzelterek o oyunu veya filmi yeniden yayınlama hakkını kazanır. .NFO dosyalarında da önceki release'de ne sorun olduğunu detaylı olarak anlatırlar. Bu ikinci release'e "düzeltilmiş" anlamında "Proper" denir.**

Nuked: **Sahte, hatalı veya warezscene tarafından kabul görmeyecek herhangi bir sorunu olduğu fark edilen release'lere denir.**



www.jedbang.com www.jedbang.com www.jedbang.com www.jedbang.com
Sideshow Collectibles - Gentle Giant - Master Replicas - Attakus - Cards Inc. - Kotobukiya
JBC
JEDBANG
COLLECTIBLES
En sevdiğiniz filmi hatırlayın, filmin en can alıcı sahnesini, en sevdiğiniz çizgiroman yada oyun karakterini düşünün... Jedbang'da bulacaklarınız; o unutulmaz anları tekrar yaşama isteğini, hayatınızın bir parçası yapacak tutku objeleridir.
Eğer sizin için sinema, çizgi roman ve fantastik dünya vazgeçilmezse sizi Jedbang Collectibles'ın büyülü dünyasına davet etmek istiyoruz.
www.jedbang.com

EKRAN DIŞI





RESFEST ZAMANI!

Evet, bu tam anlamıyla bizim festivalimiz! Animasyon, kısa film, video klip, machinima, motion graphics, kısacası dijital hareketli görüntü alanında ne ararsanız bu festivalde var. Hem öyle sıradan işler de değil. Her biri çeşitli festivallerde ödüller almış, tekniği veya teknolojisiyle yeni ufuklar açmış. İşte her yıl katılımcılarına böyle bir görsel ziyafet çeken ResFest, bu yıl da yine çok renkli ve eğlenceli. Üstelik bu sefer İstanbul ve Eskişehir'in dışında İzmir'e de uğruyor.

Bölümlere şöyle bir göz atmak gerekirse, *Kısalar* yine festivalin hitlerini toplamış durumda. *By Design* bölümünde yine en iyi broadcast motion graphics örnekleri var. *Global RESMix*'in ise yelpazesi bayağı bir geniş bu sene; Kore'den, Hollanda'dan, Brezilya'dan, Kanada'dan ve Singapur'dan seçkiler gösterilecek. *Retrospektif* bölümünde ünlü video klip yönetmeni Roman Coppola var. Ve tabii ki bizden işler *RESMix TR* bölümünde.

Gösterimlerin yanı sıra ResFest birçok ünlü yönetmeni konuk ediyor. Ayrıca atölyeler ve partiler de her zamanki gibi süper! Özetle bu işlerle uğraşıyorsanız veya uğraşmak istiyorsanız bu festivali kaçırmayın! Bu arada Oyungezer Dergisi olarak gestivalin İstanbul ayağında bizim de küçük bir köşemiz olacak. Bekleriz! (www.resfest.com.tr)

GÜVEN ÇATAK

EKRANDIŞINDAKİLER



Öz 300 Spartalı

Belki 300 kere izlemedik ama 300 kez bahsi geçmiştir 300 filminin, özellikle "Neydi o efektler?" diye. Evet, efektler sağlamdı, peki ya film? Gerek sinemasal anlatım gerekse de koca Pers uygarlığının maymun edilmesi bakımından tam bir komediydi bence. Hem de trajik olanından... Yine de filmin uyarlandığı çizgi romanın sahibi Frank Miller'a haksızlık etmeyelim ve Drubak Medya'dan çıkan bu çok şık 300 edisyonunu pas geçmeyelim. Frank Miller, suluboya ustası ressam Lynn Varley ile çok güzel bir iş çıkarmış; hatta epik bir konu işlendiğinden tuval boyutunda çalışmaya ihtiyaç duyan Miller, 300'ü normal bir çizgi roman kitabının iki katı büyüklüğünde çizmiş. Ayrıca özel bir suluboya kağıdında her kare, doğru tonlama ve atmosfer yakalanana dek defalarca renklendirilmiş. Kısacası kitap Frank Miller'ın özgün dili ve sinemasal estetiğinin yanı sıra el emeği göz nuru olması bakımından da tam koleksiyonluk. Çizgi roman severlere duyurulur. (www.300cizgiroman.com)



İki yeniden çevirim

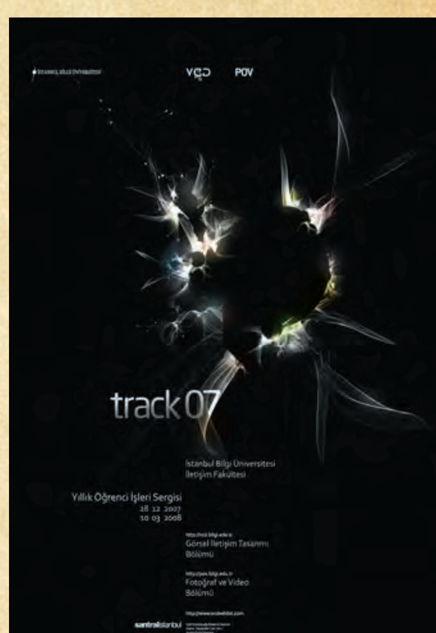
Geçen ayın bolluğundan sonra bu ay vizyon biraz vasat kalıyor ama dikkatimi çeken iki yeniden çevirim var. Bir tanesi Pang kardeşlerin çektiği "*Göz*", diğeriyse Takeshi Miike'nin "*Cevapsız Arama*" filmi. Bu sağlam gişe yapmış Uzakdoğulu filmlerin, Hollywood versiyonlarının yapılmaması düşünülemezdi herhalde. Ne de olsa Hollywood'u döndüren çarklardan biri de yeniden çevirimler. Her iki filmin de orijinallerini izlemiş ve beğenmiş biri olarak, yenilerinin o Uzakdoğu'ya özgü atmosferi ve dolayısıyla gerilimi yakalayabileceklerini pek sanmıyorsam da başrollerdeki Jessica Alba (*Göz*) ve Shannyn Sossamon (*Cevapsız Arama*) hatırına, en azından evde bir kez daha izleyebilirim galiba. Kısaca bahsetmek gerekirse, "*Göz*", geçirdiği bir operasyonla gözleri açılan bir kızın hayaletler görmesi, "*Cevapsız Arama*" ise cep telefonlarına musallat olan bir hayaletin ölüm mesajları yollaması üstüne kurulu. Hollywood versiyonları da olsa izlemeyenlere tavsiye edilir, en azından başrolleri için. Ayrıca vizyonun diğer Jessica Alba filmi "*Anestezi*" de ilginç konusuyla öne çıkanlardan. Açık kalp ameliyatı sırasında "anestezik farkındalık" yaşayan bir adamın, gerçeküstü zihinsel yolculuğu. Göreceğiz bakalım ne kadar gerçeküstü?

Elinizi çabuk tutun

Halen gidememiş olanlara küçük bir hatırlatma. *Track07* sergisi bitiyor. Son gün 10 Mart. Yer Santral İstanbul Çağdaş Sanat Müzesi. İstanbul Bilgi Üniversitesi, Görsel İletişim Tasarımı ile Fotoğraf ve Video Bölümleri öğrencilerinin geçtiğimiz yıl içinde ürettiği işlerden geniş bir seçkinin yer aldığı serginin bu yılki konsepti "Temas". Konsept, işlerin sergileme biçimiyle de doğrudan örtüşüyor. Zira bu yıl tüm işler dokunmatik yüzeyler üzerinde ve izleyiciyle etkileşim halinde. Dokunarak işleri aktif hale getirebiliyor ve zoom/pan gibi aksiyonlarla kurcalayabiliyorsunuz. Arayüzle bizzat etkileşim kurabilmemizden doğan enerji, mekanın geçmişteki işlevine de dolaylı bir referans veriyor. Uygulama, 'arayüz' kavramının gittikçe şeffaflaşması, hatta ortadan kalkması bakımından da ele alınabilir. Track serisi her sene iddialı sunumlarıyla dikkat çekiyor ve çıtayı yükseltiyor. Yalnız sunum yöntemleri ve teknolojileri işlerin biraz önüne geçiyor gibi. O yüzden sergiye iki kere gitmekte fayda var.



Hazır gitmişken Santral İstanbul'un kendisini de gezmeyi ihmal etmeyin. İçerdiği dev makinelerle ve özenli aydınlatmasıyla çok etkileyici bir mekan. Adeta adını hatırlayamadığınız bir bilim kurgu filminin fetiş bir sahnesi gibi. Aslında "temas" bakımından sergiyle mekan arasında ilginç bir kontrast ve benzerlik söz konusu. *Track07*, yaşadığımız ülkenin nabzını tutan bir sergi. Dijital sanatlar ve tasarımla ilgileniyorsanız veya ilgilenmeyi düşünüyorsanız bu sergiyi pas geçmeyin derim.





Yaptım, yine yaparım!

...diye bir listem olsaydı, ilk maddelerinden biri şüphesiz "inter-rail" olurdu. İki kere trenle Avrupa'ya açılma fırsatım oldu, hatta Kuzey Afrika'ya da bir uğradım ve tereddüt etmeden söyleyebilirim ki hayatımın en önemli deneyimlerinden oldular. Sadece Türkiye sınırları dışına çıkabilmek bile bir başarıydı o zaman benim için; ne de olsa askerliğini yapmamış bir TC vatandaşıydım... Konsolosluk kapılarında saçımızı süpürge etmiştik ama (o zamanlar saçım uzundu demek istiyorum) çektiğim tüm sıkıntıya kesinlikle değmişti. Yeni yerler görmek, yeni kültürler tanımak, yeni diller konuşmak bir yana, özgür olmak adına çok önemli bir deneyimdi. Daha önce biri genel anlamda inter-rail, diğeriyse Fas üzerine iki dosya hazırlamıştım ama bunlar tabii ki Barış Bakır'ın "Sırt Çantamda Avrupa" kitabı kadar detaylı ve kapsamlı birer rehber değillerdi. Seyahat üzerine birçok rehber kitap bulabilirsiniz, hatta akla hemen *Lonely Planet* serisi gelir. Ama Barış Bakır'ın kitabı sadece inter-rail odaklı ilk Türkçe kitap. Oldukça 'backpacker' bir dille yazılmış. Kitap 'nedir bu inter-rail' ile başlıyor ve bize Atina'dan Amsterdam'a uzanan macera dolu bir rota çiziyor.

Şehirlere geçmeden önce, yanımıza neler almalıyız, yola çıkmadan nelere dikkat etmeliyiz gibi birçok kritik konuya değiniyor. Şehirleri tanıtırken de gerek gezilip görülmesi gereken yerlere değiniyor, gerekse de nerede kalınır, nerede yenir (ve içilir) gibi kesemizi ilgilendiren püf noktaları veriyor; karşılaşılabilecek tehlikeler konusunda da uyarıyor. Sırt Çantamda Avrupa, gayet mütevazı ve samimi bir rehber. Böyle bir maceraya atılmayı düşünenlere tavsiye edilir. Yalnız elinizi çabuk tutun; zira inter-rail plan-program işi. Bir an önce hazırlıklara başlamak gerek.



İki kere bağımsız

B^2, yeni bir bağımsız dergi. Hem elektronik, hem sinematik. Amatör ruhu ve samimi dili, ilk sayfalardan hemen göze çarpıyor. Gayet doyurucu bir içeriğe sahip. Bu ilk sayıda sinemanın ve videonun hem teorisiyle hem de pratiğiyle uğraşan bağımsızlarına yer verilmiş; böyle de devam eder umarım. B^2 özellikle kısa filmi ve kısa filmcileri de ihmal etmiyor ki bu onu kendi kulvarındakilerden ayıran artı bir değer. Ayrıca teknik konulardaki dosyaları da gayet detaylı. Belli ki bizzat uğraşan kişiler yazmış. Biraz da görsel açıdan toparlandı mı tamamdır B^2. Elinize sağlık çocuklar! (İçerik, hatta derginin kendisi için www.b2dergi.com)



Punk öldü mü?

Hayır! Ülkemizde "kesintiye" uğramış olsa da Punk hiçbir zaman ölmedi! Tekrarlıyorum, Punk ölmedi, sadece kesintiye uğradı! Dönemin hep birbiriyle bağlantılı müzik dükkanları, kitapçıları, müzik grupları, fanzincileri, duruma içinden bakanları, dışından kaçanları hepsi bu kitapta. Punk tarihi, kaynağından yani "yeraltından" çıkarılıp gözler önüne seriliyor. 100'ü aşkın fotoğrafıyla kitap aynı zamanda görsel bir belge niteliği de taşıyor. Fotoğraflarda tanıdığınız yerleri ve yüzleri (hatta kendinizi) buluyor; unuttuklarınızı hatırlıyorsunuz.

Kitabın güzel yanı "uzman" olan üçüncü kişilerden değil de bizzat tarihi yazanlardan öğreniyorsunuz olup biteni. Kitapla birlikte gelen CD, Punk tarihinden kolay kolay bulamayacağınız 28 parça içeriyor. İngilizce çevirisiyle birlikte tam 570 sayfa olan kitap, CD'yle de resmen tamamlanıyor. Yapmanız gereken basit: CD'yi koyun ve kitabın sayfaları arasından yeraltına inip Punk tarihine şahit olun! Ama siz yine de kendinizi kaptırıp müziğin sesini çok açmayın. Çengelli iğneler, anarşizmin meşhur "A" logosu, gazetelerden yamuk yumuk kesilmiş harfler ya da karalama kıvamında kötü el yazıları, kaba sözler, deri yelekler, zincirler, tasmalar, fotokopiyle yapılmış kolajlar, dev postallar ve hepsinin ardında dimdik duran bir ideoloji! Punk'ın sırf bir müzik türü olmadığı konusunda herkes hemfikir.

BAS Kitap'tan çıkan "Türkiye'de Punk ve Yeraltı Kaynaklarının Kesintili Tarihi: 1978-1999", satır aralarında bolca tanıdık isim görmek ve işin aslını bir de sahibinden dinlemek için eşsiz bir kaynak.

Teşekkürler Zoe!

Orda bir panel var uzakta

4 Mart tarihinde "Türkiye'de Dijital Oyun Sektörü ve Oyun Geliştiricileri" adlı bir panel var Ankara Başkent Üniversitesi'nde. Şans eseri Hükümran Senfoni'yi yapan Ceidot firmasının forum sayfasında gördüm (kendileri de panele katılanlardan). Peki neden bu kadar gizli saklı? Neden adam gibi duyurulmuyor? Neyse, yolunuz düşerse, nedir ne değildir diye bir mail atarsanız sevinirim.

108 - 107 - 106...



Geçen ayki dosyamıza yetişemeyen "Lost: Nasıl?" sağlam bir kaynak, hem de Türkçe. Başlık Yayınları'ndan çıkan yeni kitabı vesilesiyle Bahadır İçel bize Lost "okumayı" öğretiyor.

OGZ: Öncelikle elinize sağlık, gayet özgün bir derleme olmuş; teorileriniz de gayet zihin açıcı ve kafa karıştırıcı. Peki, "Lost: Nasıl?"dan önce "Lost: Neden?" desem. Sonuçta herkes bu tüm zamanların en çok izlenen dizisine kafayı takmış durumda ama size yetmemiş olacak ki kitap yazmışsınız.

Bİ: Güzel bir soru ve aslında kitabın güzel bir de ortaya çıkma hikayesi var. Lost, severek izlediğim ve bir kurgu yazarı olarak yaptığı göndermeleri, alt metinlerini ve kullandığı "gizeme gizemle yanıt verme" mantığını çok sevdiğim bir çalışma. Diziyi iki sene evvel izlemeye başladım ve ilk birkaç bölümden sonra çarpıldım diyebilirim. Lost keskin bir zeka ürünü öncelikle. Kitap da üç ay gibi kısa bir süre içerisinde kendiliğinden oluşuverdi adeta. Kitapta yer alan detayların çoğu çeşitli arkadaş ortamlarında dile getirdiğim şeylerin yazıya dökülmüş hali. Bir ortamda Başlık Yayın Grubu'nun sahibi olan dostumla konuşurken ortaya çıktı bu fikir. Aslında benim aklımda sadece Lost değil "Amerikan Dizileri ve Etkileri" üzerine bir kitap vardı, hala da var. Belki ileride olur. Dışarıdan da bu konuda bir teklif gelince Lost'a odaklanmaya ve bu dile getirdiklerimi biraz da düzenleyip yazıya dökmeye karar verdim. Tabii sinema dilini daha iyi bilen pek çok yazar, dizinin alt metinlerini daha etkin bir derinlikle görebilirdi. Bu yüzden daha okuyucu dostu, okuyucuların okurken akademik bir dile boğulmadan keyif alabilecekleri bir kitap oluşturmaya çalıştım. Çeşitli konuları makaleler haline getirdim, dizinin merkezine yakın olan konuları, dışarıdan bir perspektifle ele almaya çalıştım. Dizinin kurgusuna boğulmadan ve yargılamaktan ziyade analiz ederek Lost'un bende açtığı pencereyi okuyucuyla paylaşmak istedim, başarılı da oldum kanaatimce. Zira bu dizi üzerine sanıyorum dünyada eşi olmayan bir çalışma ortaya çıktı.

OGZ: Kitaptan önce biraz kendinizden bahseder misiniz? İlginç bir hayat hikayeniz var; satranç, hafıza kaybı, Karanlığın Ötesinde, NLP. Özellikle hafıza kaybı sanırım sizin için bir kırılma olmuş. Hayatınızla Lost arasında paralellikler var mı? En azından düşünsel anlamda :)

Bİ: Üniversitede Endüstri Mühendisliği okudum, Eğitim Yönetimi üzerine yüksek lisans yaptım. Yazmak benim çok ciddiye aldığım bir hobi aslında. Özel bir okulda Türkiye'de ilk defa bir "İnovasyon Ekibi" kurup yönettim. AB Projeleri, TÜBİTAK Pojeleri gibi pek çok projede yöneticilik yaptım. Daha sonra bir reklam ajansına geçip genel yayın yönetmenliği ve editörlük yaptım. Beni yazmaya, dışa vurmaya yönlendiren en önemli olaylardan biri de sekiz sene kadar önce geçirdiğim kaza. Buzda kayarken düşüp kafamı vurarak ölümden döndüğüm ciddi bir kaza var. Beynime kısa süre kan gitmemesi sonucu olarak geçici hafıza kaybı yaşadım. Anılarımı tekrar toplamak neredeyse iki ayımı aldı. Babanıza "sen kimsin" diye meydan okuduğunuzu düşünsenize, ben bunu yaptım işte. Gerçekten de zor bir durum, en yakın arkadaşlarınızı, ailenizi bilememek, herhalde onlar için zor olsa gerek, çünkü ben dünyadan bihaberdim o anda. Hastaneden çıktıktan sonra çeşitli unutkanlıklarım olacağı söylenmişti, bunu zamanla aşacaktım. Arkadaşlarımın isimleri, telefon numaram gibi çok bilindik şeyleri unutuveriyordum en başlarda. Kafanızda bildiğinizi sandığınız bilginin adresine gidiyorsunuz ve bir bakıyorsunuz orası bomboş, karanlık. Korkutucu bir şey. O zamanlar önemli şeyleri kollarıma yazıyordum, diğer insanlardan gizli tabii ki. Daha sonra böyle bir film yaptılar, Memento. O fikri daha önce ben bulmuştum. Çok şükür zamanla her şey yerli yerine geldi, en azından ben gelmiş olduğunu ümit ediyorum. O kadar kaybedilmiş beyin hücresinden sonra bu halime de şükrediyorum, belki bir iki eksik olabilir. Lise yıllarındayken Oxford'dan uluslararası bir makale yarışmasından kazandığım bir mansiyon ödülüm var. İlk kitabım "Karanlığın Ötesinde" isimli bir fantastik kurgu, o da "Lost: Nasıl?" gibi kendi türünde Türkiye'de bir ilk aslında. Şu anda Karanlığın Ötesinde'nin devamı olacak kitaplar üzerinde çalışıyorum ve kitabı alt metinleri güçlü, epik bir seriye çevirmek istiyorum, bunu birlikte yapacak bir yayınevi arayışındayım.

OGZ: Kitabınıza gelirsek, incelediğim kadarıyla oldukça detaylı bir analiz söz konusu. Kısaca kitabınızdaki bölümleri ve içeriklerini sizden dinleyebilir miyiz? İnternet bazlı kaynaklardan nasıl farklılaştığınızı düşünüyorsunuz?

Bİ: Kitap temelde yedi bölümden oluşuyor dersek yanlış olmaz. Bu bölümlerin altında çeşitli başlıklarla özelleşiyor konular. İlki "Adanın Gerçek Gizemleri" dediğimiz Masonluk, İkiz Kuleler Sendromu, Sayılar gibi dizinin içeriğine etki eden dış etmenleri inceliyor. Hani bilinçli ya da bilinçsiz bir yazarın düşüncelerini,

duygularını romanına taşıması gibi diziye taşınmış gerçekleri ele alıyoruz. İkinci bölüm "Adadaki Filozoflar". Adından da anlaşılacağı üzere adadaki karakterlere neden filozof isimleri verildiği ve bu filozofların gerçek yaşamları ile kurgulanan karakterleri arasındaki benzerlik ya da zıtlıklara odaklanıyor bu bölüm. Üçüncü bölüm "Adalı Olmak". Burada özellikle karakter odaklı açılımlar mevcut. Örneğin alt başlıklardan biri olan "Adadaki Tek Müslüman: Sayit" bölümünde dizinin Müslümanlara bakış açısına değiniyoruz. "İnanç Adamı - Bilim Adamı" bölümünde daha ziyade John Locke ve Jack Shepard karakterleri arasında göze batan bilim-inanç ilişkisi üzerine bir çift kelamım var. "Korece Aşk Başkadır"da evlilik ve aşk üzerine, "Babalar ve Çocukları" bölümünde de adamızın karakterlerinin ortak noktası olan baba sorunlarına odaklandım. Saymaya devam edersem başlıklar uzayıp gider. Bir sonraki bölüm benim en çok sevdiğim "Adadaki Edebiyat" bölümü. İpucu verip de keyiflerini kaçırmayacağım ama Lost dizisinden hoşlananlara buradan renkli bir kütüphane tavsiyesi çıkabilir. Elbette olmazsa olmaz "Teoriler" bölümü var. Burada internet, yazılı medya vb. kaynaklarda diziyle ilgili çıkmış teorileri ele aldım ve bana ait olan "Döngü Teorisi" isimli bir de teori oluşturdum. Yapmazsam kitap eksik olurdu. Bunların dışında bir de "Adada Ne Var Ne Yok" ile "Adanın Perde Arkası" isimli ana başlıklar yer alıyor kitapta. Adada Ne Var Ne Yok, adamızdaki gizemli yerler, istasyonlar, adanın geçmişi, bölüm isimleri gibi ayrıntılara odaklanıyor. Adanın Perde Arkası ise diziyi başarıya götüren politikalar ile dizinin senaristleri, yapımcıları yani yaratıcıları üzerine. Bu söylediklerim sizlere internet kaynaklarıyla kitap arasındaki farkı ortaya koymuştur herhalde. İnternet günümüzde inkar edemeyeceğimiz bir kaynak ancak güvenilir bir kaynak değil çoğu zaman, ayıca kitapta internette hiç bulamayacağınız pek çok ayrıntı ve iddia da mevcut. "Lost: Nasıl?" çeşitli kaynaklardan ham olarak aldığınız ve anlamlandıramadığınız bilgiyi sizler için işlenmiş bir hale getiriyor. Kitap gerçek bilgiler korunmak esasıyla benim diziye dair naçizane bir yorumum olarak değerlendirilebilir ve çoğu konuya katılmak, katılmamak ya da gülüp geçmek okuyucuyun tercihine kalıyor.

OGZ: Peki, bilgisayar oyunlarıyla aranız nasıl? Oyunların geldiği ve geleceği aşamaya nasıl bakıyorsunuz? Lost'un kurgusunda gelişmiş bir oyundan izler yok mu sizce?

Bİ: İyi bir RYO ve sıra tabanlı strateji oyuncusu olduğumu söyleyebilirim çünkü bu tarz oyunlar bana daha hayata yakın geliyor. Sonu değil yolculuğun kendisi önemli bu oyunlarda. Özellikle üniversite yıllarımda çok oynadım, bugünlerde de fırsat buldukça oynuyorum. Bitirdiğim oyunlar olarak hemen size Baldur's Gate, Icewind Dale, Dungeon Siege, Fallout gibi oyunları sayabilirim. Bu aralar da Galactic Civilizations II 'ye takmış durumdayım, oynadığım en başarılı sıra tabanlı strateji diyebilirim... Oyunları ele alırken bir olumlu bir de olumsuz açıdan bakmak gerek. Öncelikle muazzam bir endüstri. Harikalar yaratıyorlar ve yapay zeka kavramına katkıları yadsınamaz ancak bizleri biraz siberpunk bir hayata sokuyorlar gibi. Sanal karakterler yaratıyor ve onlarla özdeşleşiyoruz, gerçek hayattan gereğinde fazla uzaklaşıyoruz. Özellikle savunmasız çocuklar için bu ileriye dönük olarak tehlikeli olabilir. Strateji ve kurgu oyunlarının onların hayal gücüne ve yaratıcılığına kattığı artıyı inkar edemem tabii ki. Bizimkiler de önemli adımlar atıyor. Son olarak çıkanlardan "Crysis", yanılmıyorsam Almanya'daki Türk yazılımcıların ter döktüğü bir firmanın ürünü. Çevremden oyuna dair çok olumlu yorumlar duydum.

OGZ: Lost artık bir fenomen. Peki sizce bunun nedeni postmodern hayatımızdan delicesine bir kaçış mı? Yani teknolojinin gün geçtikçe büktüğü zaman ve mekan arasında sıkışan insanlık çok daha fazla mitlere sığınmak ister gibi. Onca belirsizlik arasında kaybolmak yerine insanlar Lost'un adasında kaybolmayı tercih mi ediyorlar?

Bİ: Lost Adası aslında hayat gibi. Hayatta kimse size çıkıp da şöyle olacak, şunları yapacaksın demiyor. Dese de dinlemiyorsunuz zaten. Hayatın sonu bile koca bir soru işareti. Dolayısıyla Lost, dinmek bilmeyen bir merak duygusuyla bizi besledikçe besliyor ve merak duygumuz bu durumdan gayet memnun. İnsan, hayatın gerçekliğinden başka gerçekliklere kaçıyor çünkü. Orada belki aradığı soruların yanıtlarını bulabileceğini umuyor. Hayatın bir anlamı var mı? Hayattan sonra bizi bir şeyler bekliyor mu? Hayatta başarının sırrı ne? Ben bu hayatta nasıl mutlu olabilirim? İnsan bilinçsiz de olsa aslında bu sorulara yanıt arıyor ve bu sırada yan gelip yatmak ya da biraz eğlenmek de daha iyi hissetmesini sağlıyor. Diziler, sinema filmlerinden farklı olarak bizden maddi beklentisi olan yaratılar değil. Televizyondan, bilgisayardan hayatımıza sinsice sızıyorlar ve bir de bakıyoruz ki bir sonraki bölümde neler olacağını merak eder durumdayız.

OGZ: Çok teşekkürler röportaj için.

Bİ: İlginiz için ben teşekkür ederim.

(Bahadır İçel'le yaptığımız röportajın tam metnini web sitemizde bulabilirsiniz)





Dennou Coil
A Circle of Children

Sibernetik gözlüklerin piyasaya çıkmasının ve hızla yayılarak bir fenomene dönüşmesinin üzerinden 11 yıl geçmiştir. Neredeyse akla gelen her şeyin artırılmış gerçeklikle (Augmented Reality / AR) sanal bir şekilde var olmaya başladığı zamanlardır. Sadece özel gözlüklerle görüntülenebilen yepyeni bir dünya yaratmıştır insanlık. *Daikoku* şehrindeyse son zamanlarda garip olaylar yaşanmakta ve bazı evcil siber hayvanlar ortadan kaybolmaktadır. Bu siber dünyaya büyük ilgi duyan şehrin çocukları da değerli objeler için dedektiflik ya da bir nevi hazine avcılığı yapmaktadır.

Yuko "Yasako" Okonogi, çok küçükken yaşadığı *Daikoku* şehrine geri taşınan bir ortaokul öğrencisidir. Olgun, sakin ve arkadaş canlısıdır. Ancak şehir hatırladığı gibi değildir hiç, üstelik küçük kardeşi *Kyoko* ve köpeği *Densuke* daha trenden iner inmez başına bin türlü iş açar. Sonunda *Yuko,* büyükannesinin Densuke'yi iyileştirmesi karşılığında onun "araştırma ajansı"na katılmak zorunda kalır. Ama beklediğinden çok daha büyük bir maceraya bulaştığının farkında değildir. Ulaşılamayan hatalı siber-alanlarda ortaya çıkan virüsler, çözülmeyi bekleyen eski gizemler ve son derece yetenekli bir hacker'la yollarının kesişmesi bu maceranın sadece başlangıcıdır.



SİBER GÖZLÜKLERİN ARDINDAKİ DÜNYA

Evcil hayvanların, duvarların, yolların ve çevredeki daha birçok şeyin tamamen "verilerden" ibaret olduğu bir zamanda geçiyor Dennou Coil. İnsanlar, kullandıkları özel gözlükler sayesinde gerçekte var olmayan bu "bonus" dünyayı görebiliyor, dokunup koklayabiliyorlar. Tıpkı gerçek dünya gibi, bu dünyadaki her şeyi alıp satabiliyorlar. Bu dünyanın bozulduğu, değiştirildiği de oluyor tabii. Ancak bu sorun değil. Ne de olsa bir süre sonra söz konusu bozuk alanların eksik verileri tamamlanmaya başlıyor veya çevreden geçen denetçi *Kyuu-chan*'lar ya da sevimli *Satchii*'ler duruma el atıyor.

Şimdi bunlar da ne, değil mi? Dennou Coil'in ilk iki bölümü boyunca apayrı bir dünya ve hiç bilmediğiniz terimlerle karşılaşıp duruyorsunuz. Ama merak etmeyin, ana karakterimiz *Yuko* da sizin kadar bihaber bu terimlerden; o yüzden her şeyi hemen ezberlemek zorunda değilsiniz, bu garip dünyaya ait bilmedikleriniz anlatılıyor tek tek size.

Aslında Dennou Coil, bir yandan teknolojinin gelecekte ne kadar kullanışlı ve eğlenceli olabileceğini anlatırken, bir yandan da teknolojiye bağımlılığı inceden eşeliyor. Mesela hikâyenin üzerine kurulduğu ve neredeyse her türlü işlemin yapılabildiği gözlükleri kapatmak gerektiğinde kahramanlarımız bir süre kendine gelemiyor, yolda yürürken "gözlüklerin kapatılması zorunludur" duyurusu yapıldığında bazı gençlerin canı sıkılıyor. Artık çocuklar sınıflarda kağıt atmak yerine birbirlerini hack'liyorlar ya da virüs yolluyorlar. Bunlar, üzerinde çok durulmayan ama rastladıkça güldürmeyi başaran detaylar olarak çıkıyor karşımıza.

İlginç bir konu arayanlar için her bölümü birbirinden eğlenceli ve heyecanlı, komediyle drama arasında son derece hoş bir denge kuran bir yapım Dennou Coil. İlk 9-10 bölüm boyunca bize bu yeni dünyayı tanıtan küçük maceraların ardından, geri planda yavaş yavaş yükselen gizem dolu hikaye yüzünü göstermeye başlıyor. Bu yüzden atlamadan izlemekte büyük yarar var.

Daha ilk bölümden orijinal bir hikâyeyle karşı karşıya olduğunuzu hemen fark edecek ve zaman zaman kurgudaki yaratıcılığı ağzınız açık izleyeceksiniz. Mitsuo Iso tarafından yazılıp yönetilen animenin arkasında Madhouse Stüdyoları'nın (*Death Note, Claymore, Nana* ve *Paprika*'nın yapımcıları) olması da cabası. Serinin etkili ve akıcı bir tarzı olan çizimleri, çok güzel. Basit tasarlanmış karakterlerin çevresindeki büyüleyici dünya çok güzel yaratılmış ve başarılı bir şekilde yansıtılmış. Öyle ki bu tarz çizimleri seven ya da sevmeyen herkesin ilgisini bir şekilde çekebileceğini düşünüyorum. Bir ara forumlarda altyazı grubu tavsiyesi istenmişti. Orada da dediğim gibi şu anda en iyi alt yazı grubu Ureshii isimli grup ve Dennou Coil'i izleyecekseniz sizin de tercihiniz o yönde olmalı.

Bozulan mekânların format yediği, evcil hayvanların versiyonlara sahip olduğu, köpek kulübelerinin anti-virüs taraması yapabildiği, yazılımlardaki bug'ların iyi para ettiği, encoder'larla hackler'ların sürekli çekiştiği, özel spreylerin bazı yüzeylerdeki verileri yok ettiği ve daha fazla devam edersem artık sürprizi bozulacak sayısız enteresanlıkla dolu Dennou Coil. Özellikle son bölümlerinde heyecanın doruğa çıktığı, sırf bu dünyayı keşfetmek için bile ayrıca izlenebilecek zekice kurgulanmış, etkileyici bir yapım.

KÜNYE
Dennou Coil
Yönetmen: Mitsuo Iso
Yapım: Madhouse
Süre: 26 bölüm, 25 dakika

İpek Cevahir
ipek@oyungezer.com.tr



Origin: Spirits of the Past
(Gin'iro no Kami no Agito / Gümüs Saçlı Agito)

Günümüze yakın bir zamanda Ay'ın üzerine önemli bir proje için bir istasyon kurulur. Ancak beklenmedik bir şekilde proje ters gider ve korkunç bir patlamayla Ay parçalara bölünür. Kopan parçaların Dünya'ya çarpması sonucu bildiğimiz anlamdaki uygarlık tarihe gömülür. Origin'in hikâyesi bu olaydan 300 sene sonra başlıyor. Kurtulan insanların Dünya üzerinde sıfırdan kendilerine bir düzen kurduğu ve küçük topluluklar halinde yaşadığı bu yerlerden birinde bir gün, su çalmak için girmemesi gereken yerlere dalan genç Agito, sürüklenerek kendini eski bir laboratuarda bulur ve burada dondurularak uyutulmuş genç Tula'yı uyandırır. Tula'ya yaşadıkları şehri sevdirebilmeyi isterken; artık yok olmuş bir uygarlıktan gelen Tula, su sıkıntısı çekilen ve ormanın insanlığa düşman olduğu bu Dünya'da geçmişi uyandırmak için harekete geçer. Agito ise onu kurtarmak için ormanla bir anlaşma yapmak zorunda kalır.

İlk saniyelerde, Ay parçaları Dünya'nın üzerine düşerken ve arka planda 'Chouwa oto ~with Reflection~' parçası çalarken tam anlamıyla tüyleri diken diken edecek sahnelerle karşılaşacaksınız. Ve ardından kıyamet sonrası Dünya'nın görselliğine hayran kalacaksınız. Ormanın insanların suyunu ve yaşamlarını kontrol ettiği, artık eskisi gibi dost canlısı olmadığı bir zamanda; her şeye rağmen uyum göstermeye çalışanlarla, eski uygarlıktaki düzeni geri isteyenler arasında seçim yapmakta zorlanacaksınız. Bahsedilmeden geçilmemesi gereken bir başka nokta da etkileyici arka plan müzikleri. Hele de bu tür müziklere ilginiz varsa soundtrack'i bir şekilde edinmek isteyebilirsiniz. Filmin performansını belki de bir derece aşağıya çekebilecek tek şey ise Agito'nun kimi zaman kulağa ruhsuz gelen sesi.

Origin kulağa, Anime dünyasında sık karşılaşılan bir "felaket sonrası yeni Dünya düzeni" gibi gelse de endişelenmeyin, son sahnesine kadar kendini heyecanla izlettiren görsel bir şölenle karşı karşıyasınız. İster bir insanlık mesajına ve felsefi anlama sahip bir film arayın, ister kaliteli animasyonu olan bir macera… Her şekilde bu filmi sevebilirsiniz.

Origin – Spirits of the Past filmini 23 Mart tarihinde İstanbul – Kadiköy Atlantis Spor ve Eğlence Merkezi'nde düzenlenen Anime Gösterimleri'nde izleyebilir, detaylı bilgiye www.anime.gen.tr adresinden ulaşabilirsiniz.

KÜNYE
Origin: Spirits of the Past
Yönetmen: Keiichi Sugiyama
Yapım: GONZO
Süre: 94 dakika





Naruto Türkiye'de Baslıyor

Geçtiğimiz günlerde Türkiye'nin en büyük anime veritabanı sitesi olan Anime.gen.tr sitesine Super-J yetkilisi Engin Demir tarafından gönderilen bir bilgiye göre bütün dünyada fırtına gibi esen *Naruto* sonunda Türkiye'ye geliyor. İşin güzeli Naruto'yu sadece televizyonda değil, aynı zamanda DVD ve manga olarak da piyasada göreceğiz. Siteye gönderilen yazı şu şekilde:

"TV Tokyo ile uzun dönemdir devam eden görüşmelerimiz geçtiğimiz hafta anlaşma ile sonuçlanmıştır. Buna göre çok yakında önce TV ekranlarında yayınlanmaya başlayacak olan Naruto, devamında DVD'leri ve mangalarıyla piyasada olacak. Türkiye'deki anime severler tarafından uzun zamandır beklenen Naruto'nun dünyada olduğu gibi ülkemizde de büyük ses getireceğine eminiz."

MTV Türkiye'nin başlattığı Anime Geceleri'nin ardından böyle bir haberin gelmesi Türkiye'de anime sektörünün gelişeceğine dair umut veriyor. Umalım ki Türk şirketleri ve televizyonları animenin dünyadaki yerini fark etmiş olsun, bu gibi adımların devamı hızla gelsin ve Naruto da iyi bir kanalda kendine yer bulsun.

Death Note Devam Ediyor



Japonya'daki popüler manga dergilerinden *Shonen Jump*, meşhur Death Note serisinden yeni bir manga bölümü yayınlandı. Bugüne kadar tam 3 live-action filme, geçtiğimiz yıl da animeye uyarlanan ve ülkemizde de sıkı bir hayran kitlesine sahip ünlü seriden haberlerin ardı arkası kesilmiyor.

Şubat ayının ilk günlerinde bir tanıtım videosundan duyurulmaya başlanan ve 11 Şubat'ta piyasaya çıkan yeni manga bölümü orijinal hikâyenin bitişinden 7 yıl sonra geçiyor. Yaklaşık 44 sayfalık bir one-shot olan yeni bölüm, Death Note'un sevilen karakterlerinden L'in, *"L Change the WorLd"* isimli yeni live-action filminin çıkışının şerefine yapılmış.

Yeni hikâyeye göre mangada birkaç karede görünen Shinigami Maedra, Ryuk gibi Death Note'unu bir insana verir ve 7 yıl boyunca Kira'nın "uyuduğuna" inanan destekçileri onun geri dönüşünü çılgınca bir coşkuyla karşılar. Ancak her şekilde insanlar ölmektedir ve bunun bir Death Note tarafından yapıldığının apaçık ortada olduğunu düşünen SPK'nin eski üyeleri Rester ve Lidner, Near'a giderek olaya bir son vermesini isterler. Near ise kesinlikle bu davayla ilgilenmediğini belirterek herkesi şaşırtır, bir yandan da "L olsa ne yapardı" diye düşünmekte ve eski bir anıyı hatırlamaktadır.

Seri olarak yayın hayatına başlamadan önce de farklı bir hikâye ile tek bölümlük manga olarak yayınlanmış olan Death Note'un bundan sonra da yeni bir serisinin yapılabileceği söylentileri şimdiden hızla yayılmaya başladı. Yeni bir seri çıkar mı, bizce orası şüpheli ama bir süre kısa hikâyelere rastlayabiliriz. Bu arada Death Note'un ikinci Director's Cut filmi, yani 25. bölümden sonrasını anlatan hikâye de bu yaz yayınlanacakmış.

GÖKTUĞ YÜKSEL
goktug@oyungezer.com.tr



N.E.M.
Nothing Else Matters

ENDI OSCAR GOES TO...

GÖKTUĞ BEY, NEM OSCAR'LARINI SAHİPLERİNE DAĞITMAK ÜZERE SAHNEDE BEKLENİYORSUNUZ

NEM köşemde yedi senedir bir ilki gerçekleştiriyor ve NEM Oscar'larını dağıtmaya başlıyorum. Bundan sonra her yılın Mart ayında bu ödülleri dağıtıp kendi beğendiğim yapıtları sizlerle paylaşacağım. İlk önce oyun dünyasına dalacağız, sonra filmlere bakacağız. 2007'de çıkan aletleri de es geçmeyeceğiz tabii ki. Yerimiz yeterse bir şeyler daha ekleyeceğim! Hadi başlayalım 2007 NEM Oscar'larına!!!



EN İYİ MULTI VE SINGLEPLAYER FPS OYUNLARI
Half-Life Orange Box mı desem, Unreal Torunament 3 mü desem, Call of Duty 4 mü desem yoksa Bioshock mı desem, ben de bilmiyorum ki... Bu baba yapıtlar haricinde hakikaten kayda değer bir sürü FPS oyunuyla karşılaştık bu sene. Half-Life Orange Box, 60 dolar verip (veya siz orijinaline ne kadar verdiyseniz) alabileceğiniz, paranızın hakkını veren en güzel yapımlardan biriydi. Call of Duty 4 ise "abi herifler olayı aşmış" dedirten mükemmel bir oyundu. Ben şahsen multiplayer FPS konusunda NEM Oscar'ını Unreal Tournament 3'e vermek istiyorum. Eski performansından hiçbir şey kaybetmeyen, yepyeni grafikleriyle ağzımı açıkta bırakan, hızlı temposuyla Halo 3'ü Sims'e benzeten Unreal Tournament 3'ü yılın en iyi multiplayer FPS'si seçiyorum. Eğer Unreal Tournament 3 Corvette ise, Halo 3 de Murat 124 falan olsa gerek...

Gelelim en iyi FPS oyununa! Bioshock! Evet, geceler boyu oynadım... Müzikler, KONU, silahlar, atmosfer, her şey süperdi. Big Daddy ile tanışmadıysanız inanın çok şey kaybettiniz.

EN İYİ SPOR OYUNU
Ne dememi bekliyorsunuz ki? Elbette FIFA 08. PES'i son iki yıldır (benim görüşüme göre) merdaneli çamaşır makinesinden geçen bir atlet gibi ezen, gerek takım kadroları, gerek gerçekçi oyun akışı ve gerekse online rahatlığı ile göz dolduran FIFA 08, 2007 yılının en iyi spor oyunu. Ben şimdi Xbox Live'de arkadaşlarımla yaptığım maçlara geri döneyim...



EN İYİ YARIŞ OYUNU
NFS ProStreet, DIRT, Motorstorm, PGR 4 ve Forza 2. Bunların hepsinin yeme de yanında yat. Hepsi ayrı ayrı zevkler sundu bana. Tür açısından hepsinin kendine has olayı vardı... Simülasyon isteyenler Forza 2 ile kendilerini cennette buldular. Gerçekçi fizik motoru ve hoplama zıplama isteyenler (ve PS 3'ü olanlar) ise Motorstorm'a yumuldular. Dirt gerek grafikleri, gerek oyun modlarının renkliliği ile hepimizi mesut etti. PGR 4, her zaman olduğu gibi bize arcade türünde renkli bir yapım nasıl olur, onu gösterdi. Bunların hepsi çok iyi oyunlardı. Sanırım en zor seçimi bunlar arasında yapıyorum ancak genel olarak şöyle bir bakıyorum da, sanırım NEM Oscar'ını bu dalda Colin McRae DIRT'e vereceğim. Codemasters firmasına buradan teşekkür ve takdirlerimi yolluyorum.

EN İYİ MÜZİK OYUNU ÖDÜLÜ
Guitar Hero 3 mü, Rock Band mi? Hmmmmm. ROCK BAND!!!



HAYAL KIRIKLIĞI ÖDÜLÜ
Assassin's Creed! O kadar şatafat yapıldı, fos çıktı. Neyse Jade Raymond'a bakıp sevap işledik bol bol en azından. Sadece ben 3 senelik günahlarımı karşılayacak kadar sevap işlemişimdir. Bu sene bu hatunu E3'te falan yakalarsam olacaklardan ben sorumlu değilim. Jade'e benzeyen, onun gibi genç ve başarılı (tahminimce zeki de) olan, iki dili aksansız süper konuşan, neşeli, çenesinde güzel bir beni olan, mantı yapmayı bilen ve de gömleklerimi her sabah ütüleyecek bir kızsanız ve bu yazıyı okuyorsanız, başlık param hazır. Nikahta keramet vardır, hadi bekliyorum!





"HADİ LEN ORDAN!" ÖDÜLÜ
Evet, tabii ki bu ödülü de Halo 3'e veriyorum... Her ne kadar Xbox fanboyu olsam da, Halo 3'ün kesinlikle ama kesinlikle abartıldığı kadar iyi bir oyun olduğuna inanmıyorum. "Herkes oynadı, ben de alıp oynayayım, genel kültür olsun" diye aldım, iki gün zor dayandım. Aman benden uzak dursun.

FASO FİSO ÖDÜLÜ
Bunu da Halo 3'e veriyorum. O kadar reklam yaptılar, fazladan bir ödülleri daha olsun.

"DEVENİN NALI" ÖDÜLÜ
Crysis! Aralık ayında parayı bocaladım ve kendime Dell XPS 420, Quad Core Q6600, 3 GB RAM, 512 MB 8800GT ekran kartlı bir bilgisayar aldım. O heyecanla bir de gittim Crysis aldım ve... Bu ne kardeşim?... Bu oyunu adam gibi oynayabilmek için illa 5000 dolarlık bilgisayar mı alacağız??? Yerli Kardeşler'i dünya





çapında bir yapım tasarladıkları için tebrik ediyorum, ancak sistem kaynaklarını adam gibi kullanacak kod yazmaları gerektiğine inanıyorum (bkz. Unreal 3 motoru). Doğruya doğru, yiğidi öldür hakkını yeme demişler. Adamlar Türk diye ben de gurur duydum ancak kod yazmanın en önemli olaylarından biri sistem kaynaklarını iyi kullanmaktır ve Crysis'in bunu yapabildiğine inanmıyorum... Computer Science ana dalı derslerinin hemen hemen yarısı, aynı işi yapacak programı, daha hızlı çalışır hale getirmekten ibarettir. Eğer kod yazmayı öğrenmekle ilgili bir ders aldıysanız o kodu nasıl daha iyi yazarsınız, onunla ilgili iki ders alıyorsunuz... Crysis'in çok güzel grafikleri olabilir ama o kalitede adam gibi çalışmadıktan sonra o grafiklerden kime hayır gelir? Cevap veriyorum: 5000 dolarlık bilgisayarı olanlara...



EN İYİ FİLM ÖDÜLÜ
Sinema konusunda çok başarılı ve zengin bir sene geçirdik. *Hannibal Rising, Spider-Man 3, Pirates of The Caribbean 3, Saw IV* gibi beklenen "devam" filmlerinin hepsini çok beğendim. Bunların yanı sıra *Disturbia, Transformers, The Number 23, 3:10 to Yuma* gibi gayet güzel filmler de cabası idi. Özellikle 3:10 to Yuma hakikaten tam bir sanat eseriydi. Christian Bale abimiz yine kendini kanıtladı. Number 23'de ise Jim Carrey abimizi şimdiye kadar görmediğimiz türden bir rolde gördük ve ben kendisini gayet başarılı buldum. Eğlenceli olacağını düşündüğüm filmler *Ghost Rider* ve *Wild Hogs* beni hayal kırıklığına uğratmadılar. Onları da izleyebilirsiniz eğer izlemediyseniz. Gelelim En İyi Film ödülüne... Evet NEM Oscar'ını *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street*'e veriyorum. Tim Burton ve Johnny Depp tam bir başyapıt ortaya çıkardılar. Helali hoş olsun. Johnny Depp favori aktörlerim arasındadır, hatta Al Pacino'dan sonra en sevdiğim aktördür. Zaten Al Pacino'ya da sorulduğunda "veliahtınızı kim olarak görüyorsunuz" diye, "Johnny Depp" olarak cevaplıyor... Her neyse, Sweeney Todd'u kesinlikle ama kesinlikle izlemeniz gerekiyor. Ben burada ne desem boş, o boşluğu doldurmak da Johnny Depp'in gözlerindeki manalı bakışlara kalıyor. Hadi hemen izleyin şimdi o filmi, NEM biter bitmez hemen. Hadi hadi hadi!



EN İYİ ANİMASYON FİLM ÖDÜLÜ
Benim film zevklerimi ne derece bilirsiniz bilemem ancak 3D animasyon şeklinde hazırlanmış filmlere bayılırım ve hemen hemen hepsini seyrederim. Bu sene de güzel yapımlarla karşılaştık... *Shrek 3* zaten uzun zamandır beklediğim bir filmdi, *Ratatouille* ise sürpriz oldu. *Alvin and the Chipmunks* beni pek mesut etmedi, yine çocukluğumdan süregelen *Ninja Turtles* da beklentilerimi karşılamadı. *Meet The Robinsons* filmi ise bana biraz klişe geldi, konu olarak. *Surf's Up* da yine çok sıradan bir filmdi. *Bee Movie* beni pek sarmadı. Sonuç olarak bence 2007'nin en iyi animasyon filmi Ratatouille idi. Konusu harika, seslendirmeler mükemmel, grafikler ise her zaman olduğu gibi harikulade idi. Ratatouille'yi izlemediyseniz çok şey kaçırdınız! İzledikten sonra süpermarkete gidip fare ilaçlarına karşı imza toplayasım geldi. Harika bir filmdi...

SAÇMA SAPAN FİLM ÖDÜLÜ
Arada sırada kızlarla beraber onların istediği filmlere gitmek zorunluluğunda olduğumuzdan, bu tür filmleri de zorla izlemek zorunda kaldım tabii ki. *Good Luck Chuck* ve *Hairspray* gibi. Yılın saçma sapan filmi ödülünü Hairspray'e veriyorum! Hayırlı uğurlu olsun.



EN SÜPER SOUTH PARK BÖLÜMÜ ÖDÜLÜ
2007 yılında South Park'ta süper bir sezon yaşadık. Pek de ahım şahım olmayan Jesse Jackson bölümünden sonra bombalar gelmeye başladı. Hatta 3 bölümlük efsanevi bir Imaginationland epiği de yine bu sezonda yer aldı. Oyun dünyasına ithafen (WOW'dan sonra) Guitar Queer-o bölümü de yine bu sezonda idi... 11. sezonda benim favorilerim Cartman Sucks, Night of The Living Homeless, Le Pettite Tourette ve More Crap. Bunların hepsini mutlaka izlemeniz lazım. Mutlaka! Bunlar arasından seçim yapmak çok zor oldu ancak yılın en iyi South Park bölümü olarak MORE CRAP'i seçiyorum. "*Oh my God, he is not the record holder, he is the record!!!*" İçinde Cartman'ın bile olmadığı bu bölüm beni benden aldı! Randy'nin ne harika bir baba olduğunu bir kere kanıtladı bu bölüm bizlere... Randy'nin yaptığı hareketin aynısını benim canım babamın da yapması, kendi ailemdeki South Park mizahının ne derece güçlü olduğunu hatırlattı bana. Tabi annem şimdi bu tür ufak tefek şeylere üzülür, "babanı yazmışsın beni yazmamışsın" der :) Canım anneme de selam yolluyorum!

ÇOK HIZLI BİR ŞEKİLDE YER BİTİRME ÖDÜLÜ
Onu da kendime veriyorum. Göz açıp kapayıncaya kadar yine iki sayfanın sonuna geldik. Önümüzdeki aya kadar, hoşçakalın! @



HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

14 Şubat, sevgililer ayı

Evet, biliyorum sevgililer gününün geçtiğini. Hayır, size kullanım tarihi geçmiş bir yazı yazmıyorum. Ama bu ayki yazımın konusunu 14 Şubat Sevgililer Günü'ne bağlamak istiyorum delicesine… Çünkü bu günde insanların zorla sevgiliye bir şeyler almak zorunda bırakılması artık şurama kadar geldi! (elimle boğazımı işaret ediyorum, siz görmeseniz de) Hadi eskiden sadece bu güne özgü bir şeyler olurdu. Ufak tefek kampanyalar, naif reklamlar olurdu. Ama artık herkes coştu! Daha Şubat başlamadan "Yihhuuu! Sevgililer gününüz kutlu olsun! Viagra'nızı bizden alın!" diye spam atanı mı istersiniz, "Şu kadağcık şeyi nasıl unutursun?" diyerek zavallı erkekleri "ufacıcık bir pırlanta yüzük alma"ya gebe bırakanlarını mı (bir de anlamıyorum neden hediye sadece kadın tarafına alınır, bizim başımız kel mi? Biz de hediye istiyoruz!). Ama benim için bardağı taşıran, radyoda dinlediğim bir kredi kartı reklamıydı "Ooo bu taksitlerle ZartBank kredi kartı kullanmazsan olmaz! En iyisi sen de bu Şubat bir sevgili bul kendine"… E OOOO-HA! Kredi kartına uygun sevgili bulmakla ilgili reklam da artık yüzsüzlüğün -ve hatta çok afedersiniz- öküzlüğün daniskası değildir de nedir?

Resmen Şubat'ın ilk 15 gününü tüketim manyaklığı esir almış durumda. İnsan sevdiğine içinden geldiği için hediye alır, birisi her türlü medya aracından öyle buyurduğu için, külliyen manasız bir günde değil (Sevgililer Günü'nün orijinal adı olan Valentine's Day'in ne olduğunu birazcık araştırsanız (**http://tinyurl.com/dc2k8**) bu günün aslında ne olduğunu görebilirsiniz). Anlamsız bir günde TV reklamlarının, billboard reklamlarının, ışıl ışıl kalplerle süslenmiş alışveriş merkezlerinin beynimize "ya, önem vermiyor gibi görünmiiim…" şüphesini sinsice sızdırması sonucunda olmamalı bu süreç. Hediye, içimizden geldiği için alınır. İçimize zorla sokulan bir his yüzünden değil.

O gerçek orada ve siz onu aramaya başlamadıkça içinizi kemirmeye devam edecek…



SONUCUN SEBEBİ

Dünyanın başına ne geliyorsa, bu her şeyi bir tüketim manyaklığına çevirme huyumuzdan geliyor. İki dakika harcamasak rahat edemeyeceğimiz şekilde "tüketim insanları" olarak yetiştiriliyoruz. Ne kadar tüketirsek o kadar "yükseliyoruz". *Culpa Innata* bu konuda hiç de fütüristik değil aslında, tükettiğimiz ölçüde değerliyiz içinde yaşadığımız toplumda. Gittikçe daha fazla tüketmek istiyoruz ama bunun için daha fazla paramızın olması lazım. Haliyle daha fazla çalışmaya başlıyoruz. Daha iyi bir kariyer ise daha fazla para ve daha fazla meta demek.

Giderek daha çok çalışıyoruz ve sonunda (ruh, akıl, beden) sağlığımızı kaybediyoruz. Bu kez kazandığımız o paraları sağlığımızı geri kazanmak için harcıyoruz. Önce ihtiyacımızdan çok fazlasını yemek için fazla para harcıyor, sonra o yediklerimizi göbeğimizden ve mabadımızdan azaltmak için spor salonlarında paralarımızı, saatlerimizi harcıyoruz. Ve bunun ne kadar anlamsız bir döngü olduğunu fark ettiğimiz kısacık anlar elimizden kayıp giderken, dönüp arkamıza bakmıyoruz bile. Bir sonraki tüketim fırsatına gözümüzü çoktan dikmiş oluyoruz.

Durun… Durun ve rahatlayın… Üç kez derin derin nefes alın ve yavaşça verin (üçünü üst üste almayın ama :) Dünyadaki kısacık ömrümüzü, bu kadar anlamsız, bu kadar boş bir döngünün içinde geçirmek niye? Çünkü metalara tutunmak kolay, çünkü metaları görüyoruz, dokunuyoruz, onlara sahip olabiliyoruz. Karşımızdaki insanları da bu metalarla değerlendirmek çok daha kolay? Şık kıyafetleri, iyi bir arabası, hoş bir eşi, güzel bir evi olan bir insan, bizi de o çembere dahil edebilir… Örnek alınabilir… Ulaşılabilir…

Ama bu dünyanın amacı bu değil işte. Tutulabilen yalanlara karşı sadece hissedebildiğimiz bir gerçek var. İlkine ulaşmak kolay görünse de, biz koştukça uzaklaşan bir bitiş çizgisi aslında o. Diğeri ise, durup üzerine iki ay düşünsek (iki dakika veya gün diyeceğimi sanmadınız herhalde, o kadar kolay değil bu işler) gözümüzü kendi dışımıza değil de içimize çevirsek, zaten içimizde olduğunu göreceğimiz bir gerçek. O gerçeğin ne olduğunu bulmak, gözünüzün daha önce neler gördüğüne, kalbinizin neler hissettiğine, ruhunuzun neyin açlığını çektiğine önem vermenize bağlı olarak kolay da olabilir, çok zor da. Ama o gerçek orada. Siz kendinizi daha iyi bir araba, en yeni oyun konsolu, en seksi sevgiliyle kandırmaya çalışsanız da, o gerçek orada ve siz onu aramaya başlamadıkça içinizi kemirmeye devam edecek. Açılan boşluğu da ne kadar çok "nesne" ile doldurmaya çalışırsanız çalışın, dolmayacak.

BLAXIS'İN HAYATI KOLAYLAŞTIRMA MERKEZİ

Malumunuz, evlenme sezonu geliyor. Yeni evlendiğim için ilk ve en büyük derdin "nerede ev tutmak lazım" olduğunu çok iyi biliyorum. Eğer başka şartlar sizi sınırlandırmıyorsa (aile yanında oturmak, belli bir semtte olmak gibi) tek bir toplu taşıma aracıyla evden işe gidebileceğiniz bir yerde ev tutun. İstanbul'da oturanlara tavsiyem Avrupa yakasında 500 ve 500A gibi ana otobüs hatlarına yakın olan yerlerde ev bakınmaları. Cevizlibağ'dan Kadıköy'e kadar, her 7.5 dakikada bir otobüsü olan bu hat, otobüsle seyahat için İstanbul'daki en ideal ve hızlı hat. Evinizi, biraz pahalı da olsa, bu hatta yakın bir yerden tutarsanız, yol parasından da kara geçersiniz. Tabii herkese bu hat yaramayacaktır. Oturduğunuz şehrin toplu taşıma sistemlerinin haritalarına bakarak ev alma planınızı yapabilirsiniz… (İstanbul için http://www.iett.gov.tr/)



RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Baharın izafiyeti

Şimdinin, şu anın, tam bu dakikanın içinde kalmaya çalışıyorum yazıya başlamak için. Ama olmuyor. Aklımdaki 40 tilkilik bando takımı çalışıyor çünkü. Uzun, boz kuyruklarıyla sarmallar oluşturuyor, kancalar atıyorlar fikrime, bu ana dair ne varsa bulanıklaştırarak oradan oraya savuruyorlar ellerine geçeni. Birkaç saat öncesine gidiyor kafam, sanki birkaç saat önce gerçekten oradaymışım gibi… Daha ne olduğunu anlamadan, bir tilki hamlesiyle "geçen yıl bu zamanlar" denen bilinmeze uçuyor bu kez düşünceler. Geçen yıl bu zamanlar bahardı değil mi? Ötesini hatırlamıyor. Oradan da hızla uzaklaşıyor. Yolda yarına da uğruyor, yolu kısalttığından değil, aksine uzatmış oluyor ama "yarın yapılacaklar" nedense bugünden, bu saatten, tam şu andan daha fazla ilgisini çekiyor.

Kimi kuleler dikiyor zamanının kumlarıyla, kimi benim gibi eline geçirdiği her zerreyi havaya savuruyor.

Böylece bir saniyeyi daha siliyor zamandan hafızam. Sabahın doğduğu şu dakikanın tüm zerrelerini bir üfürükte, bir tilki kuyruğu salınışıyla harcayıp geçiyor. Aklımın beceriksizliği, bir anın daha katili oluyor, hiç yüzünü görmeden. Ellerim kuma bulanıyor.

Ömür geçiyor, herkes için… Kimi kuleler dikiyor zamanının kumlarıyla, kimi benim gibi eline geçirdiği her zerreyi havaya savuruyor. Bu ikincisi, hayta olan yani, hep aynı anın içindeymiş gibi hissediyor kendini. Bir dakikayı diğerinden ayıran şeyin ne olduğunu bulamıyor. Çünkü hiçbiriyle tanışma zahmetini, anların içindeki anlamı bulma nezaketini göstermeden yaşayıp gidiyor… An'lar geçip gidiyor, lam'lar baki kalıyor tüm anlamsızlığıyla. Ah, kötü sözcük oyunları… Aklım, anlamın böyle hoyratça deforme edilmesini de içine sindiremiyor. Yine de geçiyor işte aklımdan, "al lan planı!" diyor bir ses. Salak mı ne?

Bahar açıyor dışarıda. En azından dışarıdan gelenler öyle söylüyor. İçeride biz, yani ben ve aklım, hala sobaları yakıyoruz hâlbuki. Zamanın arkasından talaş yetiştirmeye çalışıyoruz. Bahar geçip giderken yazlık yakıtımızı hazır ediyoruz bir yandan, kömürlüğümüze üç ton soba dolduruyoruz. İşte o derece bozuldu denge, öylesine ansız, öylesine zamansız sürüyor hayat. Böyle söyleyince sanki eskiden bir saat kulesinde yaşayan ve zamanı asla ıskalamayan biriymişim gibi algılanmasın -ki zaten yalan olduğu hemen anlaşılır öyle bir şey söylesem. Her neyse, bunca ağdalı laftan sonra zamanı geldi. Söylüyorum: Ben bahara bir türlü vaktinde yetişememe sebebimi kendi geliştirdiğim "baharın izafiyeti teorisi" formülüyle açıklayabiliyorum ancak. Bu formülü çok uzun yıllar içinde, çok çeşitli canlı ve mevsim tiplerinden topladığım kan, doku, çamur, erguvan ve bilumum atkı örneklerini kullanarak oluşturdum. Deneylerim sırasında kendimden başka hiçbir canlıya zarar vermediğimi tahmin ediyorum. Ve formülümü rakamlarla değil, sözcüklerle açıklayacağım için şimdiden dört işlemin bütün saygıdeğer üyelerinden, Öklit'ten ve parabolden özür diliyorum. Çalışmamı irrasyonel sayılara armağan ediyorum, matematiğin zaman zaman cesaret kırıcı olabilen dünyası içinde kendimi asla yalnız hissettirmedikleri, desteklerini ve sevgilerini esirgemedikleri için…



Bu projede çıkış noktam, "bir çiçekle bahar gelmez" önermesi oldu. Ve yanıtlanması gereken ilk soruyu da bu önermeden çıkarttım: "Bir çiçekle değilse, kaçıncı çiçekte bahar gelmiştir?" Kendi dört gözlü kütüphanemde (bu gözlerden bir tanesi 24 ciltlik Ana Britannica seti sığacak şekilde tasarlanmıştır -gerçi ben oraya çizgiroman diziyorum-) yaptığım kapsamlı araştırma gösteriyor ki maalesef sözlü ve yazılı edebiyat geleneğimizin hiçbir noktasında, bu konuda yapılmış kesin bir değerlendirmeye rastlayamıyoruz. Bu, beni çalışmaya devam etmek konusunda kamçılayan ilk bulgumdu. Baharın gelişini, açan çiçek sayısı üzerinden saptamak bilimsel değildi. Edebi, hiç değildi… İkinci ve daha zorlu sorudaydı sıra: "Cemre nedir?" Saatli Maarif Takvimi tarafından geliştirilen ve çok çeşitli çevrelerde kabul gören bir teze göre sırasıyla havaya, suya ve toprağa düşen bu "şey" bence çok karışıktı. Hem toprak ve su tamamdı da, bir şeyin havaya düşebiliyor olması akıl dışıydı ve imla kurallarına aykırıydı. Böylece Cemre'nin varlığını kabul etmemeye karar verdim, sorunum kendiliğinden çözülmüştü (evet, bu kısmı sallamıştım biraz ama sayfayı bağlamak için kalan satırlarım hızla tükeniyordu). Söz birliği etmişçesine aynı tarihten itibaren "yaza ince girin" haberleri vermeye başlayan akşam haberlerinden, biri palto diğeri tişört giyen arkadaş ikililerinin sokaklarda dolaşmaya başladığı tarihlere ve ekşi eriğin, tatlı çileğin yıl içi fiyat seyirlerine kadar pek çok konuyu bilimsel yöntemlerle araştırdım. Sonuçta emin oldum ki bahar kişisel bir mevsimdir. Kendinizi hazır hissetmediğiniz sürece bahara girmek zorunda değilsinizdir, yaz ve kıştan farklı olarak.

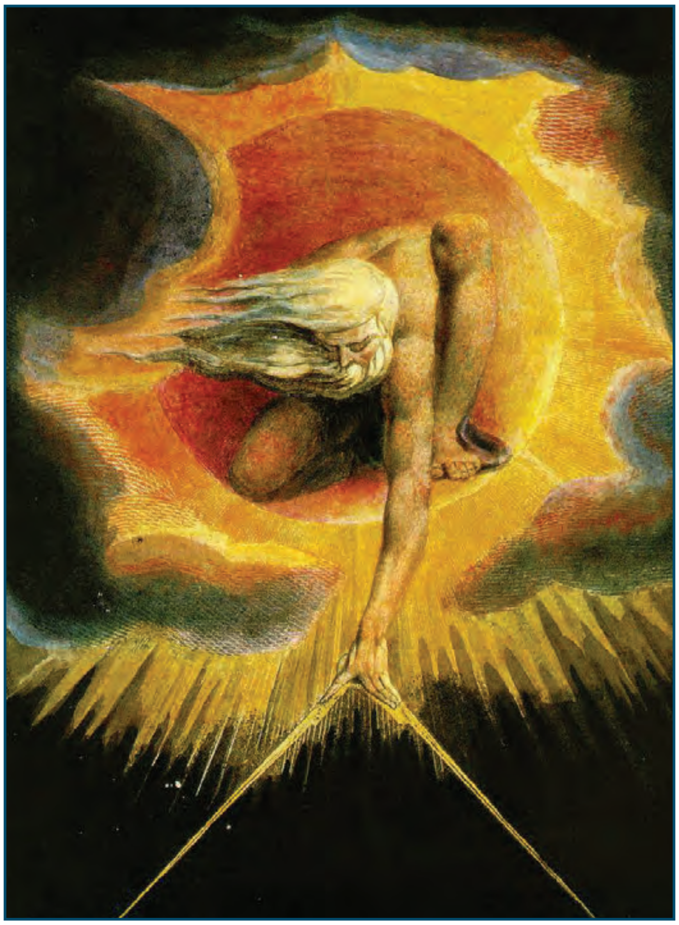
İşte bu yüzden, yaşadığı her anını en fazla birkaç saniye elinde tutabilen benim gibiler için baharın izafiyeti, yeni bir özgürlük alanı demek. Avuçlarımızdan üflediğimiz, harcayıp pişmanlığını çektiğimiz milyonlarca "şimdi"nin intikamını bahardan çıkartabiliriz. Kuş cıvıltısı duyduğumuz bir sabah vakti, papatya kokusu aldığımız bir akşamüstü, deniz kenarında yürüyüşe çıktığımız bir gece yarısı başlatabiliriz baharı. Hiçbir anını kaçırmamak üzere ve sadece yaza kadar.



CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Eski hikâyeler



Diğer ölümsüzlerin yaratıcılığını durdurmaya çalışırken, çökmüş bir maddi evren yarattı Urizen.

Hepimizin tutkusu fantastik edebiyat. Kitap olarak ilgilenmeyenlerin bile filmlerde, oyunlarda en sevdiği tema. Bugüne kadar oynadığımız iyi oyunların çoğu ya fantastik ve korku edebiyatından uyarlanmıştı ya da kana susamış bir vampir gibi beslenmişti o kültürden.

Ancak çok sevdiğim iki hikâye var ki bugüne dek hiçbir oyun ne beslendi onlardan, ne de yakınından geçebildi. Elbet onlardan beslenen edebiyatçılar üzerinden ince zehirleri karışmıştır kanımıza. Ama yine de bahsetmeye değecek kadar farklılar bildiğimiz tüm hikâyelerden.

İlk hikâye, Aldous Huxley'nin en büyük hayranlarından olduğu William Blake'in. İkincisi ise Max Ernst'den Andre Breton'a kadar tüm gerçeküstücülerin en büyük ilham kaynağı olan Comte de Leutreamont'dan. Bu hikâyeler öyle derin ki ne bu sayfaya sığabilirler ne de üstlerine fazla ahkam kesmek benim hakkım. Ama belki... ağzınıza bir parça bal çalabilirim.

ORC

Tolkien doğmadan tam 200 sene önce yaratıldı ilk Orc. William Blake'in karmaşık mitolojisinde, Urizen'in yarattığı karanlık evrende. Los ve Enitharmon'un, zaman ve mekanın oğlu, devrim ve özgürlüğün ruhu.

Gelenekçi düşünce ve kanunun vücut bulmuş haliydi Urizen. Albion'un düşüşü ve parçalanışı ile yaratılan dört Zoa'dan biriydi. Diğer ölümsüzlerin yaratıcılığını durdurmaya çalışırken, çökmüş bir maddi evren yarattı. Kendi yarattığı bu dini dogma evreninde, insanları tuzağa düşüren gelenek ve kanun ağları örerdi. Urizen, kendi dinini yaratan en eski rahip, politik baskıcı bir kral.

Urthona, ilham ve yaratıcılığın Zoa'sı... düştüğünde Los'a dönüştü. Ve Los, Urthona'nın dişi kopyası Enitharmon ile gizli bir mekan yarattı, alevler ve dumanlarla çevrili. O alevler içinde doğdu Orc ve alevler onu Urizen'in gözlerinden gizledi.

Aşk, tutku ve isyanın Zoa'sı olan Luvah'ın hayaletiydi Orc. Onun doğumuyla büyük bir kıskançlığa düştü Los. Orc, Enitharmon'un göğüslerinden beslenirken kıskançlığı bir zincire dönüştü. Los, bebeği bir dağ başına götürdü, yeni doğanı kıskançlık zincirleriyle bağlayıp Urizen'e kurban etmek için.

Bebeğin sesi uyandırdı ölüm uykusundaki Urizen'i, içini kemiren açlık ve doğanın rahatsız edici kokusuyla. Enitharmon çok ağladı bebeği ve Urizen'in görüntüsüne. Ve Los onu bu manzaradan korumak için alev duvarlarıyla sardı. Orda Enitharmon bütün bir ırka hayat verdi.

Urizen dört bir yanını dolaştı evrenin ve nefret etti yaratılanlardan. Kendi çocuklarını lanetleyip, bütün bir din ağıyla hapsetti tüm yaşayanları. Urizen'in karanlık evreninde yaşayanlar, ölümlüydü artık.

MALDOROR

Cthulhu'dan tam 60 sene önce doğdu Maldoror, Comte de Leutreamont'un karanlık zihninde. Maldoror, mutlak kötülüğün vücut bulmuş hali. Tanrıya ve insanlığa dair her şeye düşman olan, ahlaklı ve terbiyeli her şeyden kaçınan. Masumiyetin, umudun ve sevginin düşmanı. Öylesine karanlık ve kötü ki... kendi kötülüğünün bile sonuçsuz olduğunu düşünecek kadar nihilist. Faust'un, Manfred'in, Melmoth'un soyu...

"Tanrıdan dilerim ki, yüreklenen ve okuduğu kitap gibi geçici olarak canavarlaşan okur, bu kasvetli ve zehirli sayfaların ıssız bataklıklarında sarp ve yabanıl yolunu şaşırmadan bulur; çünkü kesin bir mantık ve en azından kuşkusuna denk bir ruhsal gerilimle başlamazsa okumasına, bu kitabın saçtığı kokular tıpkı şekerin suyu içmesi gibi emecektir ruhunu. Bundan sonraki sayfaları her önüne gelenin okuması hiç de hayırlı olmaz; ancak pek az insan tadına varabilir, başını belaya sokmadan, bu acı meyvenin."

"Maldoror'un mutlu yaşadığı o ilk yıllarda nasıl iyi yürekli biri olduğunu anlatacağım birkaç satırda. Daha sonra, kötü ruhlu doğmuş olduğunu fark etti: Ne garip yazgı! Kişiliğini elinden geldiğince gizledi uzun yıllar ama sonunda, şu alışık olmadığı gerilim yüzünden, her gün kan beynine çıkmaya başladı; böylesine bir yaşama artık katlanamadığı için de, sonunda, kararlı bir biçimde kötülük mesleğine adandı… bu tatlı dünyaya! Pembe yanaklı küçük bir çocuğu sevip dururken yanaklarını usturayla kesip koparmak isteyeceği kimin aklına gelir, ve eğer Adalet'in türlü türlü cezaları gözünün önüne gelmemiş olsaydı kim bilir kaç kez yapardı bu işi. Yalancı biri değildi, gerçeği kabul ediyor ve kendisinin bir kan dökücü olduğunu söylüyordu. İnsanlar, duydunuz mu? Bu titreyen kuş teleği kalemle de aynı şeyi tekrarlamaktan utanmıyor. Sanki istençden de güçlü bir yetke… Bir lanet! Yerçekimi yasalarına karşı koyabilir mi taş? Olanaksız. Kötülük, iyilikle bağlaşma yapmak isterse, olanaksızdır."

OYUNGEZER 2/22/08 8:26 PM Page 1



Composite

POSTA İDARESİ

OYUN SOĞUKLUĞUMA ÇARE

Sevgili Mehmet ve tüm yazar kadromuza selamlar olsun.

Sana da selam olsun forumumuzun sembol ismi Laçin Bey,

Geç bir saatte, kafamın en dingin olduğu bir zaman diliminde yazıyorum size bu postacığı. Umarım fuzuli yer kaplamam. Neyse, fazla uzatmadan bir meramımı dile getireyim;

Fuzuli yer kaplayanları elekten geçiriyoruz Laçinciğim, sen derdini anlat.

Kendimi sizin en büyük takipçiniz olan oyuncu kitlesi içinde görüyorum, daha doğrusu görüyordum. Ama şu son bir senedir falan, oyunlar bana, ben oyunlara küsmüş durumdayım. Hani bir çocuk olur ya, babası ona hediye PS3 almıştır, heyecandan uyuyamaz o gece. İşte, ben de bir zamanlar öyleydim. Bundan birkaç yıl önce, ÖSS hazırlığı yaptığım bir zamanda, ailemle tartışma yaşadım; ÖSS zamanı neden oyun oynadığımla ilgili. Tabii aklımı başıma alarak bilgisayarı topladım ve derslerime yoğunluk verdim. Gel zaman git zaman, ÖSS haftası geldi ve geçti. Büyük bir heyecanla eski dostumu, hak etmediği bir şekilde tıkılmış olduğu tozlu dolaptan çıkartıp ait olduğu yere, yatağımın başucundaki masaya kurdum. O sıralarda bilgisayarımda Fallout 1 kuruluydu. Tabii hemen CD'yi taktım ve Wasteland'ın o müthiş havasını teneffüs etmek üzere yola çıkacaktım ki bir şey fark ettim; artık heyecan duymuyordum.

Hii!! Fallout'tan heyecan duymamak! Alçak sesle konuş Laçin!

Belki eski oyunları kurcaladığımdandır dedim ve hemen gözüme kestirdiğim ilk oyunu aldım büyük bir marketten (GTA3). İlk önce tekrar dergideki incelemeyi okudum ve o heyecanı hissederek oyuna daldım. Ama oyunu oynayınca gördüm ki ben artık eski ben değildim. Ayıptır söylemesi, elimde tüm klasik oyunların orijinal CD'leri bulunur. Hemen 10 tane falan klasik oyunu oynadım ama nafile; sonuç aynı. Ve o günden bugüne, hiçbir şey değişmedi. Sadece Wii oynadığım kısa bir zaman dilimi oldu, çok delice eğlendiğimi hatırlıyorum. Onun dışında kuzenimin kısa süreliğine bıraktığı PS3'ün suratına bile bakmadım. İşte sorunum böyle, artık oyunlardan zevk alamıyorum. Son çıkan hemen hemen klasik tüm oyunları denemişliğim var ama zevk alamadım çoğundan. Sadece, Youtube gibi video paylaşım sitelerinde, diğer oyuncuların çekmiş olduğu, oyun içi görüntülerin yer aldığı videolardan ve DVD'de verdiğiniz trailer'ları izlerken zevk alıyorum ama oyun oynama kısmına gelince balon gibi sönüyor heyecanım.

Neyse, sanırım kendimi ifade edebildim yeterince. Eğer üç büyüğümüz (Sinan, Serpil, Tuğbek & Jesus) bu postayı okuyorsa, durumumun geçici veya kalıcı olduğunu bir parantez içinde belirtirlerse sevinirim. Zira, kendileri benden yaşça büyük oldukları halde zevk alarak oynuyorlar sanırım oyunları; ben de bir dergide yazmaya başlarsam, delice zevk alırım tekrar belki :). Bu gidişle "oyun oynayamamanın verdiği garip haz üzerine" diye bir blog açacağım.

Laçinciğim sıkıntına geçmeden önce, şu parantez talebini biraz deşelim diyorum. Şimdi öncelikle, üç büyüğümüz derken, Tuğbek ve Jesus'u tek büyük olarak mı saydın? Ne demek istedin? "Onlar donanım tayfası nasıl olsa, ikisi bir arada çıkar" diye mi düşündün? Bir de sizi iyice alıştırdım bakıyorum, ben birilerinden parantez istiyorum diye siz de adrese teslim parantez talebinde bulunmaya başladınız. Zaten ortalıkta garip bir koku var, Posta İdaresi iktidarıma dokunulmaya çalışıldığını hissediyorum ama yemezler, "direnmenin faydası yok".

Sıkıntına gelirsek. Aslında bu mesele çok yaygın bir durum; kişisel bir tarafı olduğu kadar piyasanın işleme mantığındaki değişimlerle de alakası var, Anlam Arayışları'nda da üzerinde durduk bu ay. Emin ol "videolarını izlemeyi oynamaya tercih etme" hali birçok oyuncuda mevcut, hele ki her ay ön inceleme yazan biz 360drc yazarlarında. Teknoloji geliştikçe, teknolojinin tek başına herhangi bir yetkinliği olmadığı iyice ortaya çıkıyor; firmalar oyunlarını tanıtırken farklılaşmak adına çok büyük laflar ediyor ancak oyunlar çoğu zaman bu sözlere uymuyor. En iyi fikirlerin en iyi sunumları bile, oyunların artık binlerce kez tekrar edilmiş yapılarına sıkışınca, eski oyuncular için ister istemez bir soğuma oluyor. Benim söyleyeceklerimin gerisi Anlam Arayışları'nda, "üç büyükler"in parantezi ise aha burada (iki büyüğümüz evde uyku modelliği yaptıkları için söz bana

OYSA BU DERGİNİN DİRENİŞ SEMBOLÜ BENİM VE BENDEN BAŞKA KİMSE DİRENEMEZ. BENİM BİR "DİRENİŞ İKTİDARIM" VAR VE BU SORGULANAMAZ.

BtG MANİFESTOSU

1- Bu dergide bir hayalet dolaşıyor. "Dergi tutamaçları"nın hayaleti.

2- İnternet, basılı medyadaki klasik 'yazar - okur' ilişkisini devrimci bir dönüşüme uğratmakta, bu ilişkide okurları daha etken kılacak şekilde rol dağılımını yeniden tanımlamaktadır.

3- Bu hayalet masalının ya da zombi mitinin gerçek özneleri, bu gibi korku edebiyatı imgeleriyle nitelendirilmeye ve marjinalize edilmeye kesinlikle karşı çıkmaktadır! Beneath The Ground tüm okurların aktif katılımını önemser.

4- Sizler gibi bu derginin birer okuru olarak, sizleri sadece okur mektuplarıyla temsil edilmekten, içerik üretimi sürecindeki edilgen konumdan ve adeta birer "dergi tutamacı" rolünden bir adım öteye; aktif katılıma davet ediyoruz!

5- Kaybedeceğimiz hiçbir şey yok. Kazanacağımız şey ise bir meta biçimiyle ellerimizde tuttuğumuz dergi değil; üretiminde bizim de payımızın olduğu bir ürün olacak!

Viva La Résistance!

Beneath The Ground
http://getir.net/499

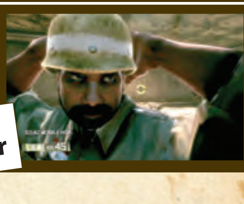
NELER OLUYOR BURADA?

Oyungezer Editörler Konseyi (kısaltması: PEH!) her ay bir okurunu "En şahane Okur-Yazar" seçiyor. Bu eşsiz paye için tek yapmanız gereken, PEH'in seçtiği ekran görüntüsü için yaratıcı bir resimaltı yazıp kurulun yüreğinin yağlarını eritmek. Kurallar anlaşıldıysa sorunuz Devil May Cry 4'ten geliyor.



Yanıtlarınızı en geç 15 Mart günü, saatler gece 12'yi göstermeden ve Konu bölümüne "Resimaltı" yazarak postaidaresi@oyungezer.com.tr adresine yollamanızı bekliyoruz. Süreniz başladı. Bol şans!

GEÇEN AYIN EKRAN GÖRÜNTÜSÜ



-Abi William Wallace'ın atın üstünde silahını çıkarmasını bi yapsana...
-Hnnn....
-Yemin billah aynısı oluyo...

Ayın En Şahane Okur-Gezeri
Tayfun Yavuzbayır

düştü. Bu konuda anlatılacak çok şey var, önümüzdeki aylarda bu "oyunlardan sıkılma" durumu ve ondan nasıl kurtulabileceğiniz konusunda bir dosya hazırlayacağım. O yüzden şimdilik sizi "stand-by" konumuna alıyorum - *Sinan*)

Umarım aldığımız nefesle su altında sonsuza dek kalırız da, ömrümüzün son demine kadar bu macerada biz oyunculara eşlik edersiniz. Hepinizi çok seven Laçin.
Laçin Buğra Kaya

Biz de seni çok seviyoruz Laçin, bu çok içten ve güzel yazılmış mektubun için teşekkür ediyorum sana. Umarım asla ayrılmayız.

OYUNTURİSTİ'NDEN GOYUNSAL YAKLAŞIMLAR

Evet, sevgili Oyungezer editörleri ya da OyunKaşifleri, OyunArkeologları (gerçi siz arkeolog olursanız biz de Oyungezer değil Oyunturist oluruz :P) Nasılsınız, iyisinizdir siz. Turp gibisiniz maşallah. Sorularıma geçmeden önce sizi takdir edeyim şöyle.
Güzel giriş, yaratıcı giriş sevgili Oyunturist. Haydi takdir et bakalım biraz egomuz katlansın.

İşiniz hep zordu, şimdi daha zor. Rakiplere, kısıtlı imkanlara (gerçi pek kısıtlı değiller gibi, poster bile verdiniz ya!) ***(o posterleri tek tek boyadık haberin yok-MK)*** rağmen inanılmaz bir dergi çıkarıyorsunuz. Ne bileyim mesela, 'Ben Yapımcıyım' bölümü çok hoşuma gidiyor, sonra güzel dosya konularınız var. Gerçekten her gün en az bir kez açıyorum derginizi, yeri geldiğinde eski sayılarınızı karıştırıyorum, gerçi çok eski sayınız yok ya :) Ha eski sayı deyince aklıma geldi sorulara geçebilir miyim?
Ah efenim ne demek buyurun.

1- Ya ben birinci sayıyı kaçırdım, vermediniz bana haber! Öğrendiğimde ayın sonlarındaydı. Ne zaman böyle bir eski sayı siparişi sistemi olacak?
İstanbul'da oturuyorsan ofisimize gelip temin edebilirsin sanırım birinci sayıyı; düzenli bir eski sayı sipariş sisteminin abonelik olayları oturana kadar olabileceğini sanmıyorum. Yine de şimdilik küçük bir sipariş formülü geliştirdik, ayrıntılarını OGZ forumlarında Oyungezer Dergisi bölümünün altında bulabilirsin.

2- Ben Oblivion'ı çok seviyorum.
Ben de!

POSTA İDARESİ FELSEFi SOHBETLER – NO.2 (SHAPE OF MY HEART)



Öyle ki; oyunu yükleyeli uzunca bir zaman geçmesine rağmen ana görevi bitirmedim, sağda solda gezip yan görevleri yapıyorum.
Ben de!

E dünyayı ben mi kurtarayım illa?
Peki ya ben mi? Hiç!

Neyse, pek eski bir oyuncu değilim.
Eh işte idare ederim ben.

Elder Scrolls serisinden öbür oyunları oynamadım, ama merak ediyorum nasıldır diye.
Güzeldirler.

Hem sırf Elder Scrolls da değil, ben küçükken abimin oynadığını hatırladığım onlarca oyun var. Eski oyun kaynağı olarak nereyi önerebilirsiniz bana?
Abinin dolabını. Veya Mavi Shop'u. Kendilerinin çok reklamını yapıyorum ama şu an eski/yeni oyunları ucuza bulabileceğin en güzel dükkan, tabii İstanbul'da oturuyorsan. Ayrıca online satış sitelerinde de güzel parçalar çıkabiliyor.

3- Force Unleashed için çok heyecanlanıyorum. Wii'ye yakışır o. Ama ya Red Steel gibi çıkarsa (oyunu oynamadım, kimse beğenmeyince ben de uğraşamam dedim, uğraşmadım!)?
İyi demişsin Cem, oynamana gerek yoktu gerçekten. Force Unleashed'den çok ümitliyim ben. Wii'yi en çok da Star Wars'un ışın kılıçları için hayal etmiştik, doğrusu hayallerimizin gerçeğe çok güzel biçimde dönüşeceğini düşünüyorum. Red Steel gibi çıkmaz (aslında kutulu falan çıkacaktır, o açıdan biraz benziyor ama gerisi benzemez).

Başka sorum yok sanırım. Bunlarla yetinirsiniz umarım. Ha bu arada Goyun'a selam söyleyin! Geçen gün Street Fighter sayfasında gözü morarmış zannettim, dövecektim o sokak dövüşçülerini! Meğer büyüteç tutuyormuş! E mutlu olun, iyi bakın kendinize. Kolay gelsin ayrıca: zor işiniz, zor...
Cem Erkli
Siz ve Goyun oldukça, işimiz çok daha kolay. Sevgiler.

BİR OYUNGEZER'İN AŞIK HALİ

Selam Oyungezerler. Ben 15.5 yaşında bir Oyungezer fanatiğiyim. Derginiz oldukça güzel. En güzeli de dergimizi ilk sayısından yakalayabilmek. Girişte ne yazacağımı bilemedim, o yüzden ben gelişme bölümüne geçsem daha iyi olacak.
Ne yalan söyleyeyim ben de çok bilemedim ne yazacağımı, sen en azından kendini tanıttın, ben ne diyeyim ki? 22 yaşında bir Oyungezer yazarıyım. Yarışmacı arkadaşlara başarılar diliyorum. Buyrun.

1- Oyungezer forumlarında da karşılaştığım bir soruyu sormak istiyorum. Göktuğ abi her ay GİM yapacak mı? Ben rock sevemememe rağmen Rock Band incelemesinden sonra bir-iki rock parçası dinlemeye başladım. :)
Bir aksilik olmadığı sürece yapacaktır, bize de kahkahalardan kahkaha beğenmek kalacak. O

İDARESİZ



**Şimdi diyeceksiniz ki bizim zaten 4. sayımız nasıl olur bu iş. Ben şu eski 4 harfli oyun dergisinden bahsediyorum.
Umut Altun**

"4 harfli" demek? Hangi dergi o ya?

**9-Abi Erva diye bir kız var, bir zamanlar çok çok çok sevdim ama kendisini aldattım. :'(Ama istemeden oldu. Daha sonra barışma çabalarına girdim ama bana güveni kalmamış en sonunda da unuttum gitti. Ama her gece yatarken aklıma geliyor arasam mı aramasam mı diye düşünüyorum. En sonunda uyuyakalıyorum. O bana güvenmese de ERVA SENİ SEVİYORUMMMM! :$
Yıldırım "sanal180"**

Yıldırım bu ilan-ı aşkta çok ciddi problemler olduğunun farkındasın değil mi? Bir insan aldattığının nasıl farkına varmaz, içkine ilaç mı karıştırdılar? Hadi aldattın, hadi barışma çabasına girdin, sonra nasıl unuttun? Hadi unuttun, neden her gece düşünüyorsun? Hadi düşünüyorsun neden uyuyakalıyorsun düşünürken? E madem uyuyakalıyorsun bu ne ilan-ı aşkı hala? Neyse ben de Erva'yı seviyorum. Zaten Erva'yı kim sevmez ki? (Erva kim?)

UYKUSU KAÇANLAR İÇİN GOYUN MATEMATİĞİ

Geçen ay Oyungezer Goyun yönünden oldukça zengindi. Özellikle "2007'nin En'leri" yazısındaki bolluk, Goyun Matematiği'ne de enflasyon olarak geri döndü ve doğru cevap "43" oldu (evvelki ayın cevabı sadece "1"di). Ben Posta İdaresi'ni yazarken tesadüfen evimde gecelemekte olan Oyungezer okuru Eolas'ın, doğru cevabı veren 6 kişi arasında yaptığı çekilişte, Fatih Kurul "Ayın Goyunseveri" oldu. Kendisini tebrik ediyoruz.

ACELESİNDEN BİRKAÇ CEVAP

Merhabalar Oyungezer ahalisi... Size birkaç oyun hakkında sorum olacak.
Net insanları severim Belâdirel, hemen geçelim sorulara.

Öncelikle, ben roleplay server'ında oynayan bir WoW'cuydum, yaklaşık olarak bir ay öncesine kadar. Oyundaki rol yapma eksikliğinden dolayı sıkılıp bıraktım, şimdi yeni gelecek MMORPG'lerden umutluyum. Acaba Warhammer: Age of Reckoning'de ve Age of Conan'da RP serverları olacak mı?
Biliyorsun benim Kocaman Online'larla olan alakam, hepsi için, onlar çıkmadan 3-5 sene önce ilk bakış yazmakla sınırlı; o yüzden bu soruna cevap bulmak için Mr. Nurbeyler'e bağlandım. Kendisi diyor ki, Warhammer'da RP server'ı olmayacak ama AoC'da olacak. "Yine de", diye devam ediyor Nurbeyler, "iki oyunun da asıl olarak PvP ve RvR olarak tasarlandığını, önceliğin bu alanlarda olduğunu unutmamak lazım". Verdiği bilgileri tek tek araştırdım, adam doğru söylüyor.


FLAŞŞ!! Bir grup AoC oyuncusu roleplay sırasında kameralarımıza yarı-çıplak yakalandı!

Witcher, World in Conflict ve Crysis gibi sonları yeni soru işaretleri yaratarak bitmiş oyunların devamlarının da olacağı kesinleşti mi?
Witcher ve World in Conflict konusunda resmi bir açıklama yok, Crysis'in ikincisinin çıkacağını ise Yerli Kardeşler'in ağzından duymuştuk. Ama emin ol, Witcher ve WiC'in devamlarının çıkacağı da, aldıkları eleştiriler ve dünya çapında ulaştıkları satış sayıları düşünüldüğünde, kesin gibi.


Muhakkak ki çıkacak ikincisi.

Halo 3'ün PC'ye gelme ihtimali ne kadardır?
Şimdiden teşekkürler, başarılar!
-Belâdirel
Halo 3 mutlaka çıkacaktır PC'ye, Games for Windows etiketinin altını bu kadar iyi nasıl doldurabilir başka türlü Microsoft? Ama bunun için 360'ın satış eğrisinin düşmeye başladığı zamanları seçeceklerdir mutlaka, bunun da 1-2 senesi var henüz. Biz teşekkür ederiz Belâdirel, sevgiler.

değil de rock dinlemeye GİM'le başladıysan durum kötü (ama Göktuğ ABD'de ve işi gücü başından aşkın bir kişilik olduğundan, düzenli olarak yapamayabilir. Şimdilik iki ayda bir diyelim biz, sağlam olsun – *Sinan*)

2- Aranızda rap dinleyen yok mu yav?
Benim aramda kimse rap dinlemiyor valla, dergide de pek dinlendiğini sanmıyorum. Gerçi Berkant dinliyordur kesin, adam sürekli tarz değiştiriyor.
3- Crysis sayesinde artık evime korsan oyun sokmuyorum. Daha önceden "Orijinal oyunlar çok pahalı" diye büyük bir önyargı vardı bende. Ama Crysis'i almaya gittiğimde diğer orijinal oyunların da fiyatlarına bakarak, "ya bunlar ucuzmuş!" dedim. Şimdilik iki tane orijinal oyun almış olsam da, en iyi oyunlar onlar.
Geçirmiş olduğun fikirsel dönüşümden çok mutlu olduk, sanırım Crysis'in en büyük başarısı orijinal oyunların alınabilir şeyler olduğunu, üstelik almanın da çok iyi bir şey olduğunu Türk oyunseverlere göstermesi oldu.

4- Ben size karşı olan görevimi fazlasıyla yaptım, tam dört, evet yanlış duymadınız tam 4 arkadaşıma Şubat sayısını aldırdım. Ne kadar değerli bir Oyungezer olduğumu bilin yani.
Ben de sana karşı olan görevimi fazlasıyla yaptım Sevgili Anne ve Baba (şimdi şöyle oldu, ben "sevgili" yazdım, Word dedi ki "eğer enter'a basarsan çok güzel şeyler olacak", ben de bastım "sevgili anne ve baba" oldu) ve senin ne kadar iyi bir insan olduğunu tam dört arkadaşıma anlattım. Pek ilgilenmediler ama olsun.

5- Sanırım Şubat sayısında 35 adet Goyun vardı.
Sanrılarından kurtulmalısın.

Benden şimdilik bu kadar. Eğer mektubumu yayınlarsanız yine yazacağım, yayınlamazsanız yine yazacağım. Ama yayınlamazsanız ofisinizdeki yangından ben sorumlu değilim.
Yıldırım "sanal180"
Yıldırım, aslında senden bu kadar değildi. 6. sorun (aslında pek soru değil) İdaresiz ödülüne layık görüldü, oraya bakabilirsin. Kendine iyi bak.

GÜNGÖREN MEKTUPLAR

Merhabalar Mehmet Abicim,
Merhabalar Hüseyinciğim,

Bilgisayarımın başına geçtiğimde, şöyle bir ekrana baktım ve uzun süre bakakaldım.
Eyvah inme mi geldi yoksa?

Çünkü uzun süredir mektup köşesine bir şeyler karalayıp atmamıştım. Bilgisayarımın başına geçtim, kahvemi aldım. Bir Mehmet Abimi yoklayayım dedim.
938 K. Mehmet Kentel burdayım öğretmenim!
Şöyle uzun tatiller dışında çok fazla bilgisayar başında olamadığım için, çok fazla yazamıyorum ama bu sefer kafama koydum. Umarım bundan sonra sık sık yazarım. Şimdi de soru ve tavsiyelere geçelim.
Neyse çok anlamadım ne olduğunu ama bu yoklama faslını kazasız belasız atlattığımıza sevinçliyim.

1-Mehmet Abicim, dergideki anime köşesinin sayfa sayısını artırma imkânınız var mı? Gerçekten okurken keyif alıyorum. O bölüm anime kültürümüzü geliştiriyor, yeni animeler izlememize vesile oluyor.
İpek'in köşesi gerçekten kısa bir sürede çok özel bir yer halini aldı dergide, üstelik bana da tükürdüğümü yalattı. Hatırlarsanız bir okur "anime köşesi olacak mı?" diye sormuştu da ben de "ı-ıh" demiştim; her şeye müdahale eden statüko herkesin önünde rezil olayım diye dokunmamıştı söylediğime. Neyse şimdi de "sayfa sayısının henüz artabileceğini sanmıyorum" diyeyim de benim için yeni bir rezillik

GEZENTİ

Gezenti köşemizin bu ayki konuğu, "Uçan Okur" ve "Uçan Dergi" çalışmalarıyla Ahmet Alperen Bulut oldu. Tam olarak formata uymasa bile, ödül vereceğimizi söylemiş olmamıza rağmen Gezenti'ye başka hiçbir fotoğraf gelmemiş olması Ahmet'i olağan kazanan yapmıştı zaten. Kendisi bizden bir adet orijinal oyun kazandı. Kutluyoruz. Siz yine de fotomontaj (?) yerine doğalından resimler yollasanız daha çok hoşumuza gider. Ayrıca Mehmet Kentel kişisini, piramitlere kadar gidip, deveye binip, bir adet Gezenti fotoğrafı çekmediği için kınıyoruz.



potansiyeli olsun, statüko sevinsin.

2-Valla Mehmet Abi bütün bomba oyunların bir anda piyasaya çıkmasından dolayı şu sıralar oyun kıtlığı çekiyoruz. Şu günlerde (okuldan vakit bulabilirsem) bana birkaç tane 2005-2006 yıllarında çıkmış bomba oyunlardan tavsiye edebilir misin?
Tavsiyeyi ben vereceksem niye okuldan vakit bulabilmen önemli olsun ki? Ben okuldan vakit bulabilirsem veririm tavsiye. Buldum, veriyorum. Yalnız bir dakika, siz niye her ay aynı soruyu soruyorsunuz? =) Ayrıca oynadığınız oyunların hangileri olduğunu bilmeden bu soruya nasıl cevap verebilirim? Yani iki senenin en iyi oyunlarını (*God of War, Civilization IV, Tekken V, Battlefield 2, F.E.A.R, Oblivion, Gears of War, Company of Heroes, vb.*) söylersem "e oynadık onları heralde" demeyecek misiniz? O halde cevaplıyorum: *FIFA 2005-2006, NBA 2005-2006, Football Manager 2006, Tomb Raider: Angel of Darkness...* (Kıssadan hisse: 1) spesifik sorular → spesifik cevaplar 2) "Yoksa Bunları Kaçırdınız mı?" sayfalarının efektif kullanımı)
3- Şu sıralar çıkan en kaliteli oyun ve oyun kültürü dergisini yaptığınızın farkındasınız, değil mi?
Utandırma bizi Hüseyin, biz hiçbir şeyin farkında değiliz; önemli olan sizin farkındalığınız. Elimizden gelenin en iyisini yapıyoruz, umarım kafamızdakiler size ulaşana kadar değerlerini azaltmıyorlardır çok fazla. Güzel sözlerin için teşekkürler.

Hmm, mektup uzadıkça saçmalama ihtimalimin arttığını görüyorum. O yüzden burada kesmek gerektiğini düşünüyorum. Kolay gelsin, kendine iyi bak.
Hüseyin "FireMc" GÜNGÖR

Demek gitgide saçmalıyordun. Yani o halde bizim "en kaliteli oyun ve oyun kültürü dergisini yaptığımız" bir saçmalık, öyle mi? Demek öyle. Kalbimi kırdın Hüseyin, bir daha bize yazma. Şaka şaka yaz.

Dedik ve bu ayı da böylece bitirdik sevgili Posta İdaresi çalışanları ve okuyanları. Bu ay bir gariplik vardı buralarda, tam anlayamadığım ama hissettiğim bir şeyler oluyor. Garip, bir isyan, bir direniş. Oysa, oysa bu derginin direniş sembolü benim ve benden başka kimse direnemez. Benim burada bir "direniş iktidarım" var ve bu sorgulanamaz. Sorgulamayın. Lütfen. Ve yazın, her konuda. Sevgiler.

K. Mehmet Kentel

YAZIN! YAZIN DEDİM!

Goyun sayın, resim çekin gönderin, resimlere resimaltı bulun; ama ne yaparsanız yapın bize yolladıklarınızı içten bir mektuba iliştirmeyi unutmayın. İçinizden ne geliyorsa postaidaresi@oyungezer.com.tr'ye yazın.

FIFA 08'İN PS3 VERSİYONU

Selam Oyungezer ailesi, öncelikle hepinize yayın hayatınızda başarılar diliyorum ve hemen ardından sorularıma geçiyorum...
Teşekkür ederiz Emre, biz de size başarılar diliyoruz, buyrun cevaplara geçelim.

1-Acaba hiçbiriniz FIFA 08'in PS3 versiyonunu oynadınız mı? Çünkü ben hem bilgisayar hem de PS3'te oyunu oynadım ve arada çok büyük farklar gördüm. Bir de PS3'e inceleme yaparsanız sevinirim çünkü birinci sayıda yaptığınız PC incelemesini PS3 sahipleri için yanıltıcı buluyorum.
Aradan 5 ay geçtikten sonra yeniden FIFA 08 incelemesi yapabileceğimizi sanmıyorum ama oyunu inceleyen kişi olarak bu konuda birkaç şey söyleyebilirim belki. Daha önce de kabul ettiğim gibi, FIFA 08'in PC versiyonu hak ettiğinden daha fazla puan aldı. Bunun derginin ilk sayısından duyulan heyecan, FIFA'nın yaptığı atılımı takdir gibi sübjektif sebepleri vardı; bir sebep de PS3 versiyonunu çok beğenmiş oluşumdu. Gerçi teknolojik olarak PC sürümünün yeni nesilin çok gerisinde kaldığını söylemiştim incelemede de; ama oynanış itibariyle de PS3 sürümü, PC'nin oldukça ilerisinde.

Yazıma başlarken sorularım demiştim ama yalnızca bir sorum olduğunu acı bir şekilde farkettim :) Esen kalın, beni unutmayın, hoşçakalın.
Emre "Imladris" Kurdam
Güle güle Emre, seni "sorularım deyip tek bir soru soran kazıkçı okur" olarak sonsuza kadar hatırlamayı planlıyorum.


Kabul, bu oyun PS3'te oynanır.

BU SENARİSTLER NE AYAK?

Upuzun yazdığım giriş çok sevdiğim yazarımız Mehmet tarafından kesildiği için sorularıma geçmek istiyorum. ***(Evet bu girişi ben yazdım-MK)***
Oo ne demek buyrun buyrun madem ki girişi kestim, zaten başka ne yapacaksınız ki?

1- Ben dergiye abone olmak istiyorum. Böyle bir şey yapma fırsatımız gene olacak mı?
Henüz değil ama ileride muhakkak olacak.

2- Siz WoW'da nasıl bi guild'siniz? Hardcore mu yoksa öylesine takılanlar mı? Dışarıdan biri katılabilir mi? Bu oyun bende takıntı haline geldi artık, WoW'la yatıp WoW'la kalkacağım ama sonunda Çinliler gibi olacağım diye korkuyorum ve size "kurtarın beni bundan" diyorum. Ders notlarım yerdeyken ben nasıl hala bunu oynarım?
Öncelikle, sen dışarıdan biri değilsin. Oyungezer'in WoW guild'i hem hardcore hem de casual oyuncuları buluşturan bir guild, kıdemli guild üyesi (ve Oyungezer yazarı) Acetimonophen (ve Yiğitcan) şöyle diyor bu konuda: "Guild'imizde ÖSS'den dolayı dehşet casual ve boşluktan dolayı dehşet hardcore oynayan arkadaşlarımız var, kabul görmemek diye bir şey yok katiyen." Eğer WoW'la yatıp WoW'la kalkıyorsan zaten Çinliler gibi olmuşsun demektir, gözlerinin çekilmesini falan mı bekliyorsun bundan emin olmak için? Bence sen bizim guild'e henüz üye olma, bir süre bırak bu işleri. Başka bir şeyler oyna, biraz ders çalış; hayat gerçekten WoW'la tüketilmeyecek kadar güzel. Sonra istediğin zaman gel, guild'in kapısı sana açık olacaktır.

3- Senaristlerin bu grev aşkı nedir? Onların yüzünden güzelim Heroes kaldı en süper yerde. Zar zor Prison Break izliyorum. Aman Lost'u da yarıda kesmesinler sinir krizi geçiririm. Siz OGZ olarak bir el atsanız grev olayına, abonelik verseniz senaristlere sorun kalmaz bence. Ne dersiniz?
İyi fikir gerçekten. Şaka bir yana (bu yana çekilecek olan şaka senin şakan, aklında olsun), senaristlerin grev aşkı yok. Senaristler hak ettiklerini düşündüklerini kazanmaya çalışıyorlar(dı). Dertlerini şöyle anlatıyorlardı (çeviri Kastrasyon'un, kendisinden izin istemeden kullanıyorum ama küsmez bana herhalde): "Geçtiğimiz yirmi yılda VHS, yerini DVD'ye bıraktı. Satışlar olağanüstü arttı. Ama bizim yüzde 80'lik kesintimiz hala geçerli. Bu demek oluyor ki, bir DVD'ye 20$ ödediğinizde biz ancak 4 cent alıyoruz... Gelelim internete... Stüdyolar satışta 50 centlik bir tasarruf sağlarken, bizler hala 4 cent almaya devam ediyoruz. Ayrıca NBC.com ve Hulu gibi web sitelerinde kullanıcılar birçok diziyi bedava seyretme şansına sahip... Stüdyolar reklamlar sayesinde 4,6 milyar dolar gelir elde edebilirken, yazarlara bir kuruş bile ödemeyi reddediyorlar... Öyleyse bizim istediğimiz nedir? Gayet basit aslında. DVD satışlarında ödediğiniz 20$ içerisinden yalnızca 4 cent daha istiyoruz... İnternet gösterimlerinden, TV için ödenen ücretlerin aynısını talep ediyoruz." Gördüğün gibi çok haksız sayılmazlar, nitekim anlaşma sağlandı. Yeni bölümler yazılmaya başlandı. Umarım bu mücadeleleri kendi yazdıkları metinlerin duyarlılığını da arttıracak.



Bu muhteşem senaryoyu yazanlara hak ettiklerini vermek gerektiğini düşünmüyor musunuz?

Her şey için elinize, parmaklarınıza hatta uçlarına sağlık:)
Barış Mert "Altorparia" Çobanoğlu

Senin de ellerine sağlık Barış Mert.

PİKSEL

Eskiler hayatı biraz kırık kırık görürler



KUTSAL TEMMUZ ADINA!

Geçen ay haber kısmından sizlere *Super Mario Fusion: Mushroom Kingdom Hearts'ı* duyurmuştuk. Resmi bir oyun değildi elbet, sadece birkaç gencin Game Studio 7 Pro ile iki oyunu 'hack' etmesinden oluşuyordu ürün. Bölümlerin biriyse özellikle ilginçti; Mario ile Halo evreni bir araya geliyordu. Platform oyunu sevenler haliyle oyuna bayıldı. 'Fan game' olmasına rağmen oyun gerçekten başarılı sayılırdı. Daha kötülerini ünlü firmalardan görmüştük sonuçta. Mario Fusion'la bir nebze olsun NES günlerim aklıma geldi. Mantar Krallığı'nı amma da talan etmiştik, amma hayvan ezmiştik ama asla kötü tarafa geçmemiştik, hmm, yoksa… Neyse… Benzer duyguları özleyenleri YouTube'dan oyun içi videolarını izlemeye veya Google kullanarak demosunu ücretsiz indirmeye davet ediyorum.
Bu ay Piksel'de dönersek, yine eski oyunlarla ilgili birbirinden güzel haberlerimiz, dünyayı değiştiren oyunlardan Prince of Persia ve dillere destan yeni bir Sinan-Tuğbek kapışması var. Duyduğumuza göre Tuğbek bu ay Fatality öğrenmiş; bakalım uygulayabilecek mi :)

***

Oyunlardan biraz sıyrılmak istiyorum şimdi, çünkü bu yıl müzik severleri inanılmaz konserler bekliyor. Sağlam bir bütçe lazım, şu konserlere bir göz atsanıza: 6-8 Haziran Jethro Tull, 13 Haziran, Mark Knopfler, 20 Haziran Testament, 6 Temmuz Def Leppard/ Whitesnake, 13 Temmuz Judas Priest, 20 Temmuz Bon Jovi, 27 Temmuz Metallica (hell yeaaaa), 29 Temmuz Lenny Kravitz, TBA -Linkin Park, Björk… **Tarihe geçecek, muhteşem bir Temmuz ayı bizleri bekliyor. Tabii ki bu konserlerin bazıları kesin değil, bazıları son ana kadar iptal olabilir ama siz bütçenizi bu konserlere göre ayarlamaya başlayın.**

VOLKAN TURAN
VOLKAN@OYUNGEZER.COM.TR







KAFA GÖZ YARMAYA GELİYORUZ!

Geçen ay Street Fighter 4 ön incelemesini sizlere aktarmıştık. Aradan geçen bir ay içinde Capcom, oyuna ekleyeceği karakterlerden bir demet ekran görüntüsü yayımladı. Hareketlerin akıcılığı, efektleri ve muhtemel tokluğu bize eski SF günlerini yaşatacak.



TERSO SNK N'OLCAK!

Bir "herkes gider Mersin'e, SNK gider tersine" durumu söz konusu burada ama biz çok memnunuz. Çünkü SNK, yılın ikinci yarısında PS2 ve PSP sahiplerini sevindirecek bir koleksiyon paketi yayınlayacağını açıkladı. İçerisinde tam 16 oyun bulunan paketin kapsamı şöyle:

Metal Slug, Magician Lord, KOF 94, King of Monsters, Samurai Shodown, Art of Fighting, World Heroes, Fatal Fury, Last Resort, Top Hunter, Sengoku, Burning Fight, Shock Troopers, Super Sidekicks 3, Neo Turf Masters, Baseball Stars 2... Bu koleksiyonun ardından seri "ikincisiyle" devam edecekmiş.



iPod POLE POZİSYONUNDA

Namco 80'lerin arcade klasikleri Pole Position 1 ve 2'yi harmanlayıp, ortaya Pole Position Remix'i çıkarmış. Remix, haliyle son model bir yarış oyunu değil. Hatta küf kokuyor denebilir. Ama renklerde ve oynanışta ufak tefek düzeltmeler yapılmış.

Bir tanesi yeni olmak üzere dört pist bulunuyor oyunda. iPod Nano, Classic ya da iPod Touch'a sahipseniz, 5 dolar karşılığında PP Remix'e ulaşabilirsiniz. www.apple.com/games/ipod/polepositionremix

Merhaba. Ben Guybrush Üç başlı bir maymun görmediniz, yaşayan ölülerden kız kaçırıp evlenmediniz, muhtemelen banjo çalmışlığınız ve suyun altında nefesinizi on dakika tutmuşluğunuz da yoktur. Çocuklar, çocuklar... Macera denen şeyden zerre nasibinizi almamışken, radyasyon cevheri plazma TV'nize bakınmaya devam edin, ben hala maymunların fısıltılarını duyuyorum!





KONSOLLARDA YENİ RETRO OYUNLAR

İŞTE Wii VIRTUAL CONSOLE'A EKLENEN SON OYUNLAR



Operation Wolf (500 puan)
Nişan imlecini hareket ettirerek tankları, uçakları, askerleri vurduğunuz gayet heyecanlı bir shooter.

Columns III: Revenge of Columns (800 puan)
Tetris mantığında sayılabilir. Bejeweled sevenler bağımlısı olacak.

1080° SNOWBOARDING (1000 puan)
10 yıllık olması nedeniyle 3B görüntülere sahip bu kayak oyununun puanı da biraz yüksek.

Adventures of Lolo 2 (500 puan)
Hafif Tank, hafif Bomberman havasına sahip, tasarımları şık bir bulmaca oyunu.

Super Street Fighter II: The New Challangers (800 puan)
Daha zor, daha hızlı bir SF2 için.

Pac- Attack (800 puan)
Pac-man'i labirentli ortamlarda değil de, aşağıdan yukarı, Tetrisvari bir arenada yöneterek ekranı temizlemeye çalışıyorsunuz. Hoştur.

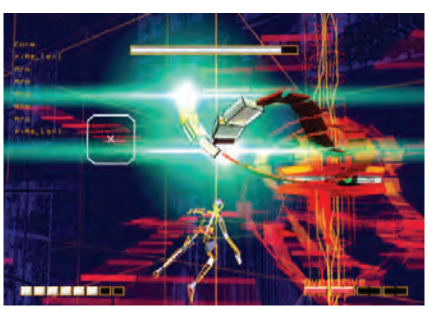
BUNLAR DA XBOX LIVE ARCADE'E EKLENEN OYUNLAR

Cheesmaster Live (800 puan): Satranç kabiliyetinizi tüm evrene gösterebilirsiniz.

Rez HD (800 puan): 2001'de epey sükse yapmıştı Rez. 360 için olan versiyonu da muhteşem olmuş.

Discs of Tron (400 puan): 2 oyuncuyla da oynanan bu oyun biraz garip. Disk atıp rakibi siber bir ortamda haşat etmek gerek.

Commanders: Attack of Genos (800 puan): Geno'lar dünyaya saldırmaya karar vermiştir ama önlerinde tek engel sizsiniz... Sıra tabanlı strateji sevenler için.





NEDİR BU KÖŞE?

Aranızda az da olsa, retro oyunlarını Xbox Live Arcade ve Wii Virtual Console üzerinden almayı tercih edenler olduğunu bildiğimizden, böyle birkaç ayda bir, bu dijital download servislerine düşen en iyi ve en yeni oyunları tanıtacağız.

Bu ay tanıttığımız oyunların hepsini en son çıkan oyunlardan seçtik, ancak bir sonraki bölümde sadece en iyileri seçerek yolumuza devam edeceğiz.



20 YIL ÖNCE...

OYUNLARIN AFFI YOKTU

Bu ay şu köşe altında bahsedeceğimiz tüm oyunlar 20 yıllık değil, ilk önce bunu söyleyeyim ama emin olun ki hepsini tarihe geçiren ve şimdiki oyunlarda göremediğimiz ortak bir yanı var: Bu oyunlar zordu!

"Ne var ki bunda? Hala zor oyunlar var" diyor olabilirsiniz ama ben oyunların "zor" olmasından bahsetmiyorum. Oyunların kasıtlı olarak sizin onları bitiremeyeceğinizi varsayarak hazırlanmasından bahsediyorum. Faydalanabileceğiniz bir strateji rehberinin yayınlanmadığı, Game Shark kodlarıyla sınırsız sağlık hilesinin yapılamadığı zamanlardan bahsediyorum. Sabrınız ve nasır tutmuş parmaklarınızdan başka hiçbir şeye güvenemeyeceğiniz oyunlardı bunlar.

Mesela, mutlaka adını bir yerlerden duymuşsunuzdur, Ghost'n'Goblins adında saç döken bir oyun vardı,. Hala lafı açıldıkça arkadaşlarla şaşırıp dururuz; Capcom nasıl bu kadar zor bir oyun yaptı? Hadi 'nasıl'ını bıraktım, niye yaptı? Tabii oyunu bitirebilmek için aylarca nasıl uğraştığımı hatırlıyorum da, şu anda oyunu 23 dakika kadar bir sürede bitirenleri görünce deli olmuyor değilim! (http://tinyurl.com/25elqn) Megaman de aynı şekilde insanı çileden çıkarıp ağlatırdı. "Abi şuradan şuraya atlayan ama o sırada lazer sıkan robota bomba atacaksın, yere düşerken hemen eğilmek yok, aduket çekeceksin!" şeklinde ilerleyen saatler bir nesli seri katil yapmaya yeter hatta artardı. Şimdinin Metroid Prime'ı ile 1986'da çıkan Metroid'i karşılaştırdığınızda (zorluk açısından) günümüzdekinin bebe oyunu gibi kalıyor. Golden Axe'i da tek jetonla bitiren görmedim mesela ben (ufak bir servet yatırarak bitirmiştim şahsen).

Örnekler buralara sığmayacak kadar çoğaltılabilir. Çünkü eski oyunlar "gerçekten" zordu. En cömert oyunlar, 3 canla başladığınız ve bir de "kendi hakkınız" olan oyunlardı. Save etmek mi? Peeh! Allah'ın 60'lık Raks kasedinin neresine Save edeceksiniz o zaman? Allah'tan Amiga zamanında "Bölüm kodları" icat edildi de, bari bölüm geçtiğimizde taa en baştan oyuna başlamaktan kurtulduk. İşte bu yüzden günümüz C64 Rom'larının %99'u başında oyuncuya sorar "Sınırsız hak, kuşun, sağlık vb. ister misiniz?" diye.

"Bize inanmıyorsanız, alın bu da size kapak olsun" demek gibi olacak, ama bu ayki DVD'mizde bu tip iki oyun bulabilirsiniz. Biri I Want to be the Guy adlı ultra brutal hard-core platform oyunu. Emin olun, bu oyunda attığınız her adımda öleceksiniz (biz henüz ikinci odadan sağ kurtulamadık da :). Diğeri de Abstractica 3 adlı bulmaca oyunu. Bu oyunda 500'den fazla bulmaca var, ama bulmacalar öyle böyle, bildiğiniz gibi değil. Çözmek için Google'da araştırma yapmak, sözlük, birden fazla dil bilgisi, geometri dahil birçok alanda bilgi, çizim yeteneği ve Paint kullanmak gereken bulmacalar var. Üstelik her bulmaca diğerinden farklı olduğundan, ne yapmanız gerektiğini bulmanız bile birkaç gün sürebiliyor. Bu oyunları oynadıktan sonra bize küfür edeceğinizi biliyor ve bu sayfalardan hızla kaçıyoruzzz!



-"BUGÜN NE OYNAYALIM?"
-"PİJAMALI ÇOCUĞU OYNAYALIM!" -SİNAN AKKOL

Prince of Persia

Saçı sakalı birbirine karışmış, hayata küsmüş, neye dokunsa kurutan, babasını, iki sevgilisini, en yakın arkadaşını kaybetmiş, bedbaht bir ana karakter. Prince of Persia her şey olabilirdi ama bu değildi hayatına başladığında. 1980'lerin sonunda bizler beslenme saatinde "Çernobilli findukları" afiyetle mideye indirirken, birtakım şanslı adiler babalarının 5000 dolarlık, 2.5MHz hızındaki son teknoloji ürünü, IBM marka bilgisayarlarında acayip bir şeyle karşılaşmışlardı! Muhasebe kayıtları tutmaya yarayan, daktilodan bile daha sıkıcı alet (öeh, abartsaydım ben de:) canlanmıştı! Monokrom renkli monitörlerde rakamlar değildi ekranda hareket eden; sarışın, beyaz kıyafetli (nedense pijama zannetmiştik biz o üstündekileri, hala da öyle olduğunu düşünürüz:) bir karakter, inanması güç bir gerçekçilikte hareketler yapmaya, platformlara tutunup tırmanmaya başlamıştı! Ama olamazdı ki böyle bir şey! Platform oyunu dediğin şeyde şirin, abidik bir karakter olur, platformları 1 santim farkla kaçırmazsa düşmezdi. Üstelik bu asi çocuk, düşmanlarına karşı kılıç da çekiyordu! Anarşik bir durumdu bu! Platform oyunlarında düşmanı öldürmek istiyorsan, şöyle sıkı bir sıçramayla kafasının üstünde zıplamaktı yapılması gereken. Kılıç çekmek de ne oluyordu?



O zamanlar yaygın olduğu şekilde, oyunun her şeyi, ileri görüşlü tek bir kişi tarafından yapılmıştı: *Jordan Mechner*. Mechner programlamaya 15 yaşında ve lisedeyken Apple II bilgisayarında başlamıştı. Mechner o zamanları "lisenin çoğunu ve üniversitedeki ilk iki yılımı Apple II bilgisayarımda program yazarak geçirdim ve birçok dersi kaçırdım" diyerek anıyor. "Şimdi buna çok pişmanım, eğer şimdiki aklım olsaydı derslerime girerdim. Ama gözüm kararmıştı. Piyasada satışa çıkacak kadar iyi bir oyun yapmak istiyordum ve yaptım da. İlk oyunum *Karateka* yarım milyon kopya sattı" diye üzüntüsünü başarısıyla maskeleyerek devam ediyor. "Karateka sayesinde kazandığım parayla, üniversiteden mezun olduğumda iş aramaktansa, ondan daha başarılı olacak bir oyun daha yapmaya karar verdim. Hayalperesttim o zamanlar, kariyerimi değil, neyi yapmanın daha havalı olacağını düşünüyordum sadece."

Mechner, Prince of Persia'yı 1986'da yapmaya başladı ve bitirmek için hiç de acele etmedi. "Oyun yapımcıları için güzel zamanlardı, başınızda dırdır eden bir yayıncı firma yok, bütçeler yok, zaman çizelgeleri yok. Huzur içinde, oyununuzu istediğiniz gibi yapabilirdiniz. Oyun endüstrisi ne kadar farklıydı o zaman."

YETENEKSİZ ÇİZER, DAHİ OYUN YAPIMCISI

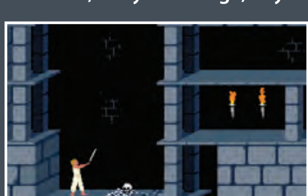
Aslında Mechner'in hayalindeki esas meslek, Disney'de bir animatör olmaktı. Ancak çizim yeteneği o kadar da iyi değildi. Bilgisayarlarla tanışması, kafasında "insanların oynayabileceği ufak bir hareketli hikaye" yapma fikrini ateşledi.

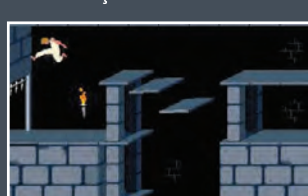
Jordan'ın çizim konusundaki yeteneksizliği, oyun dünyasının kazancı olmuştu. Amatör bir sinemacı olarak Prince of Persia'nın ilhamının filmlerden geldiğini saklamıyor Mechner: "Oyunu yapmaya başladığımda, aklımda hikaye falan yoktu. O zamanlar *Indiana Jones*'un ilk filmini seyretmiş ve girişte Indy'nin yuvarlanan kayadan kaçtığı sahneye bayılmıştım! Her yerden tuzaklar fırlıyordu falan, çok etkilenmiştim ve düşündüm "oynayana kendini böyle hissettiren bir oyun yapsam, nasıl olur?" Yani oyunumun koşmak, zıplamak, tuzaklardan kaçmak üzerine olacağını biliyordum. Ama konusu ne olacaktı? *Indiana Jones* olamazdı, onun oyunu vardı zaten. *Dungeons & Dragons*'u düşündüm ama onun da lisansını almak zor olacaktı. Mısır piramitleri bir sonraki mantıklı adayımdı ama onlarla ilgili de tonla oyun yapılmıştı zaten. O zaman bilgisayar oyunu yapılmamış popüler hikayelerden ne kaldı geriye diye düşünürken, 1001 Gece Masalları geliverdi aklıma. Hikaye malzemesiyle dolu, çok zengin bir dünyaydı. İyi ve kötünün mücadelesi, dilekleri yerine getiren cinler, büyü ve Arabistan'ın o kendine has mimarisi yeni oyunum için biçilmiş kaftandı."

PİJAMAN VAR MI? KAP GEL O ZAMAN!

Oyun oynanış mekanikleri, hikaye ve mekan da belirlendikten sonra Jordan, ana karakterin gerçekçi bir şekilde hareket etmesi fikrini düşünmeye başladı. Bu, o zamana kadar hayal bile edilemeyecek bir şeydi ama elindeki kısıtlı imkanlarla (oyunun müziklerini babası yapmıştı) bu işe girişmeye karar verdi: Bir video kamera ve kıpır kıpır bir küçük kardeş.

Jordan küçük kardeşini parka götürmüş, üstüne Prens'in oyunda giyeceğine benzer bol, beyaz





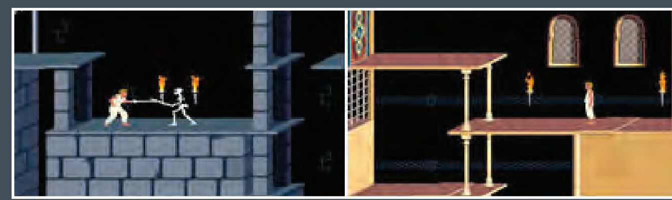
bir pantolon giydirmiş ve Prens'in oyunda yapacağı tüm hareketleri ona yaptırmıştı: Çocukcağız zıplamış, atlamış, olduğu yerde dönmüş, Jordan da bunları videokasete kaydetmişti. Sıra bu hareketleri Jordan'ın kardeşinin video çekiminden, oyundaki karaktere aktarmaya gelmişti.

Ama scanner'ların, video editing programlarının olmadığı, bilgisayarın ise video import etmeyi bırakın, normal bir fotoğrafı bile gösterme kabiliyeti olmayan 1980'lerde bunu nasıl yapacaktı? İşte, yokluktan öyle bir teknik geliştirdi ki Mechner, akıllara durgunluk verdi.

"Kardeşimin hareketlerinin olduğu kaseti video çalara koydum. Televizyonun karşısına da 35 mm'lik bir fotoğraf makinasını, ayaklı standın üstüne kurdum. Ve videoyu kare kare fotoğraflamaya başladım. Bir karenin fotoğrafını çekiyor, video çaların yanına gidip videoyu bir kare ileri alıyor, bir fotoğraf daha çekiyordum. Tüm çektiğim fotoğrafları tab ettirdim. Üstlerine aydınger kağıdı koyup, tek tek kardeşimin kenarlarından siyah kalemle siluetini çizdim bütün resimlerde. Böylece istenmeyen arka plan resminden kurtulmuş oldum.

Şimdi sıra bu siluetleri bilgisayara aktarmaya gelmişti. Tüm siluetleri küçülterek fotokopisini çektim ve 25 tanesini tek bir kağıda yapıştırdım (filmlerin saniyede 25 kare olarak oynadığını hatırlayın). O sıralarda şansıma, çok özel bir teknoloji kullanan bir firma keşfettim. Bu firmanın sahip olduğu kamera, resimleri dijital hale getirebiliyordu. Tüm siyah beyaz siluetlerin bu aletle bir bir resmini çektim, dijitize ettim ve birkaç günde kendi yazdığım bir program aracılığıyla bilgisayara aktardım. Böylece tüm kareleri bilgisayara aktarmayı başarmıştım. Daha sonra, kareleri ardı ardına hızla oynatacak bir başka program yazdım ve hey! Artık prensin tüm animasyonu bilgisayarımdaydı!"

Hmmm, dijital kamerayı USB kabloyla PC'ye bağlayıp "Tümünü kopyala" seçeneğini tıklamaktan biraz daha zahmetliymiş demek… Mechner'in bu inanılmaz çabası, bugün bile Prens'in hareketlerinin bugün bile bir şekilde hala inandırıcı gelmesini sağlıyor.



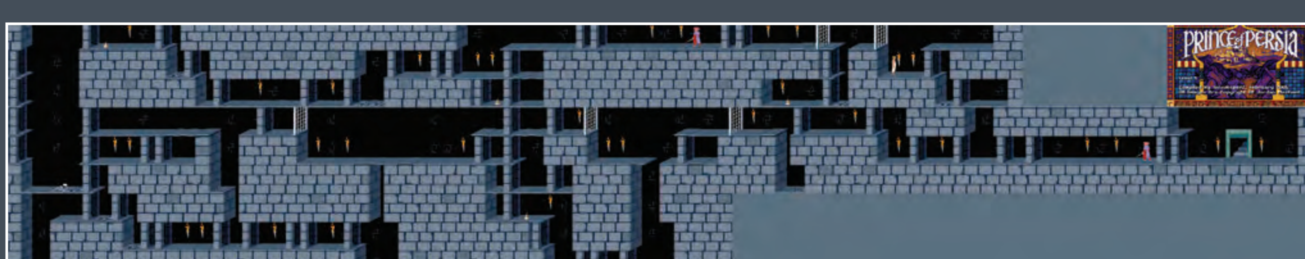
Prens'in Prenses'i kurtarmak için sadece 60 dakikası vardı. Ve bu sürenin yetmesi için Prens'in yüzlerce tuzağı aşmanın ve yığınla kılıçlı düşmanı yenmenin en hızlı, en verimli yolunu bulması gerekiyordu. Tekrar tekrar deneyerek ve yüzlerce kez ölerek… Prince of Persia kendi zamanının en zor oyunlarından birisiydi aynı zamanda.

GEÇ GELEN BAŞARI

Prince çıktığı ilk iki yıl başarı elde edemedi. Çünkü Mechner ufak bir taktik hata yapmış, oyunu ilk önce Apple II için çıkartmıştı. Ömrünün sonuna gelmekte olan Apple II'de oyun haliyle pek satmadı. Ama sonra hızla diğer platformlara çevrilmeye başlayınca oyun birden popülerleşti. Bilgisayarda Amiga, PC, Mac, C64 versiyonlarını, konsollarda Sega, Gameboy ve zamanın tüm Nintendo konsolları takip etti.

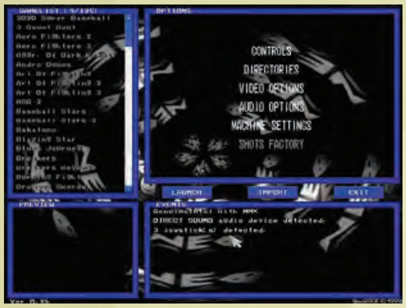
Aradan 20 yıl geçmesine rağmen Prince of Persia'nın oyun dünyasındaki etkilerini hala görmeye devam ediyoruz. Prince of Persia'nın 3D dünyada kendisini yeniden hatırlatması, 2003'te Ubisoft'un Sands of Time'ıyla olacaktı. Ve şimdi 1001 Gece Masalları'nın havasını taşıyan yeni bir oyun, Ghosts of the Past geliyor. 1001 Gece Masalları'nı bize yeniden yaşatmasını ümitle bekliyoruz.





EMULATÖR KÖŞESİ

NEOGEO RAGE-X -VOLKAN TURAN

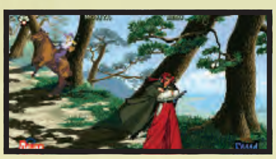


NeoGeo RageX bir Neo-Geo emülatörüdür kısaca. Neo-Geo nedir diyorsanız da, kendileri SNK'nın ürettiği bir platformdur. 1990'ların başında, kasetli konsolların rağbette olduğu dönemler bir hayli popülerdi. SNK da pastadan bir dilim kapmak için kendi konsolunu üretip, özel oyunlarını ilk buraya çıkarmaya karar vermişti. Sonuç çok karlı olmasa da, platform yeterince popülerdi. Tabii ki bu popülerlikten Türkiye nasibini alamadı. Neo-Geo AES veya MVS'ye elini sürmüşlerin sayısı, ülkemizde yaşayan penguenlerden fazla değildir. Bu konsollar evlere girmedi ama oyun salonları Neo-Geo oyunlarıyla dolup taşardı biliyorsunuz. Özellikle de King of Fighters, Samurai Shodown oyunlarının önünde uzun kuyruklar oluşurdu.

Oyun salonları yerlerini internet kafelere bırakınca da retrocu gençlik yılmadı tabii. Emulatörler derdimize bir kez daha derman oldu. NeoGeo RageX (5.0) karma bir emulatör hiç olmadı. Uzmanlık alanı Neo-Geo oyunlarını emüle etmekti ve etmeye devam ediyor. Hem de diğer emulatörlerden (MAME, Kawaks) daha iyi ve daha kolay bir şekilde.

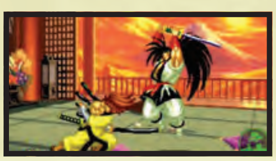
Programın .exe'sini çalıştırdığınızda solda uzunca bir liste göreceksiniz. Bunlar NeoGeo RageX'in emule edebildiği oyunlar. 200'e yakın oyunu gayet başarılı oynatabiliyor. Eğer elinizde o listedeki bir oyunun ROM'u varsa, bunu ROMs klasörü altına atıyor ve program içinde Import ediyorsunuz. Oyuna başlamadan önce kontrol ayarı yapmak işinize yarar. Control altından bu ayarları kolayca yapabilirsiniz. Dilerseniz aynı klavyeden 2 kişi de oyunları oynayabilirsiniz veya Keyboard-Joystick şeklinde bölebilirsiniz (aynı klavyeden oynayınca, denedik gördük ki kavga çıkıyor:)). Eğer biraz yavaş bilgisayarda çalışıyorsanız, Video kısmından bazı ayarları kısmanız gerekebilir. Machine Setting'ten M.Card ayarları yapmanızı da tavsiye ederim –ki böylece yapacağınız skorlar kaydedilsin. Belki ileride skoruna turnuvalar düzenlersiniz, belli mi olur... Ve en sonunda oyuna çift tıklayarak veya Launch ederek oyuna giriyoruz. 0-9 arası tuşlar oyunla ilgili kısa yollar, F'ler de teknik kısa yolları olarak kullanılmakta. Emulatörün ne yazık ki Online desteği (Kaillera ile) bulunmuyor. Bu handikabını da Neo-Geo oyunlarını yüksek FPS'lerde oynatarak kapatıyor RageX. Tozunuz ve dumanınız bol olsun...

EN İYİ 5 NEOGEO RAGE-X OYUNU



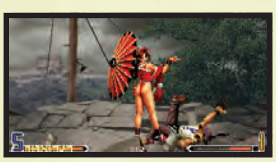
1

Last Blade 2
Kılıç oyunlarında devrim yaratan, uğruna ne canların verildiği yegane oyun (pis abartırım). Serinin en iyisi. Katana sevenlerin ilk durağı.



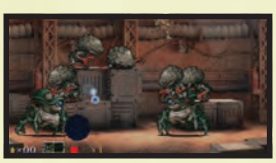
2

Samurai Shodown 5 Special
SS5'ten bazı hareketler ve ekstra karakterler olarak farklı. Belki serinin en iyisi değil ama SS5'i emülatörle oynayabilmek bile büyük bir olay.



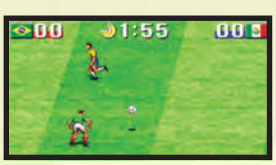
3

King of Fighters 2002
Benim en sevdiğim KOF'tur. Striker'lardan uzak, daha mütevazi, ama daha el becerisi gerektiren, hatayı affetmeyen, tok bir KOF.



4

Metal Slug 5
En son PS2'de gözüken oyunu kıçı kırık bir PC'de defalarca oynayacağınızı garanti ederiz. Hele bir de kafa dengi arkadaşınız varsa, of ki ne of...



5

Goal! Goal! Goal!
Arcade futbol nasıl olurmuş, görmek lazım. Radarlı futbol oyunlardan hoşlananlar mutlaka denemeli. Hem hızlı hem de oldukça sert geçen maçlara tanık olunabiliyor.



DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

PEK HATIRLAMAK İSTEMEDİĞİMİZ DÖNEMLER

- Sinan olm! Yeni ekran kartı aldım Asus Riva 128 inanamazsın ne güzel. Quake'in grafikleri var ya, ne oldu anlatamam öyle yani. Bir de 15" HP monitör aldım 1024x768 destekli muhteşem oldu muhteşem. Mutlaka bir ara bana gelip görmen lazım. Gelirken de elinde ne kadar 3.5'luk disket varsa getir. Bir tane de CD oyunun vardı senin, onu da getir. Böyle grafik görmemişsindir valla.

- Riva mı??? Ne o, çikolata markası değil mi oğlum o? Ahahah :) Esas sen gel benim 3dfx Voodoo'mu gör! Esas, harbi 3Dfx kartı dediğin, ekran kartının yanına takılır. Ekran kartının üzerinde 3D mi olurmuş?
Ayrıca CD oyunumu getirmem ben! Ne kadar para verdim ona biliyor musun sen? Çizer senin 2 hızlı külüstür CDRom'un onu.

- Ya olm delirtçen mi beni? Voodoo ne be? Hadi Voodoo 2 olsa neyse... Senin Voodoo'nu sekize katlar bu be. İki Vuduyu birden taksan Riva 128'ime dokumaz hey heeyy. Bi de benim 12X Creative Infra'ma laf etme. Senin kıçıkırık 4X Sony'ne benzemez. Üstelik uzaktan kumandalı bu bi gör aklın şaşacak. Bi de bizim kuzen modem almış yeni haftasonu için verecek bana. Gel de İnternet'de gezdireyim seni.

- Ohooo, kuzeninin modemini almışmış… Yesinler! Sen nasıl telefon parası gelir biliyor musun? 1 gün bağlansan 70.000.000 TL fatura gelir be, annen oyar seni! Hem bence internet denilen şey tutmayacak. Birkaç yılı var onun, fıslar sonra… Onun yerine BBS'ler acayip gelişecek bak, görürsün.

- Olum okulda da giriyorum ben internete nasıl süper bir şey anlatamam. ICQ diye yeni bir şey yapmışlar. Kuzen evden giriyor ben okuldan, birbirimizin yazdıklarını görüyoruz. Sen ne yazarsan aynen karşıdan çıkıyor. Üstelik kuzen bir sürü kız buldum onlarla yazışıyorum diyor. Numaram 1126117, bir yere kaydet ileride girersen senle de konuşuruz. Aaa... pardon sen internete girmezsin BBC'ye giriyodun sen. Daha satmadıysan amiganla oynasana sen hem o iyidir PC'den, lol.

- BBC ne yaaa.... Çok lol'sun olm yaaa!

Not: "Çok lol'sün olm yaaa!" lafı, internet kafede Knight Online oynayan iki gençten birinin "çok lamer'sin olm yaaa!" deme çabası esnasında gerçekten söylenmiştir.



MORTAL KOMBAT™
SO REAL IT HURTS!
MIDWAY
MIDWAY
USA 1992
Proudly Supporting America's Best
36 USC 380
MIDWAY®
Midway Manufacturing Company
A subsidiary of WMS Industries Inc.

En SevdiğiM.

BY MUDER [The One]

www.ensevdigim.tv

Bir süre önce ilginç bir durumun farkına vardım.
Kafamın içinde bir mp3 player var. Formatının mp3 olduğundan emin değilim ama istediğim şarkıları daha önce kaydetmiş olmam koşuluyla istediğim yer ve zamanda istediğim şekilde dinleyebiliyorum. Mırıldanmak veya nakaratını içimden tekrar etmek değil. Bütünüyle orijinal haliyle kafamın içinde çalıyor. Bazen "random", bazen kendim seçiyorum, bazen repeat'i açık bırakıyorum. Hatta sabah kalktığımda bakıyorum günler önce dinlediğim ve üzerinde pek de fazla durmadığım bir şarkıyı tamamen "yeniden yeniden" dinliyorum. Eğer klibiyle falan izlediysem onu da izleyebiliyorum. Valla. Bundan herkeste var sanıyordum şimdiye kadar. Yani bana özel bir şey değilmiş gibi. Belki sizde de vardır, o ayrı da ilgili bir durum daha var; fotoğraflar. Sözler de içinde ama direk "resimler". Bir görüntüyü, anı, olayı, içinden direk kaydedip çağırabiliyorum. Hatırlamak gibi değil tam. Mesela "Eda'yla oturduk kahve içtik, garson geldi siz Möder değil misiniz şuraya bir imza alayım (kredi kartı şeyine) dedi ve gitti" gibi değil. Eda'nın, tabii burada örnek sadece, Ayşe de olabilir isim, "o an"ları, duruşu sözü bakışı, olaylar.. Hepsi. Tek karede.. Garsonun ayakkabısıyla masanın açısı, fincanın bardağın kenarı, çiçek varsa pozisyonu. Hepsi. Ama söylemek gibi değil. Çiçek şurdaydı, sen şöyle duruyordun gibi değil. Bir fotoğrafa bakıp susmak gibi. Bakıp anlatmak değil, bakmak, görmek gibi. Hani kelimeler, sözler cümleler yetersizdir ya, sadece tarif etmekten bahsetmiyorum. Sadece tarif deyince, "aşk" herkese göre değişir, "acı" da yerine zamanına çekene göre, doğru düzgün anlatılamaz, aktarılamaz deriz. Bu öyle bir şey değil. O da içinde ama bu, direk dilin yetersizliği ve insanın yalnızlığıyla ilgili bir durum. Yalnızlığı, çünkü o an benim çektiğim fotoğrafla karşımdaki insanın çektiği, çekemediği veya gördüğü bildiği kokladığı dokunduğu dokunduğunda hissettiği, bildiği aklından geçen geçmeyen orada olan biten, sevabı günahı işaretlediği şeyler, hepsi diğer yana. Ben bunları kendi kendime dile dökemezken karşımdaki bunları anlatabilecek mi, hayır. Peki konuşmaların, kelimelerin karşılığı benim söylemek istediğim gibi ve kadar yada aynı frekanstan "yerlerine" yerleşecek mi? Elbette hayır. Neyse ki anlatabildiği ile sınırlı değil insan.

Ben böyle yazıyorum ya, bir elimde "The Emerald Tablets Of Thoth The Atlantean" diğerinde "Security in Distributed, Grid, Mobile, and Pervasive Computing" ya da "Determinants and Their Applications in Mathematical Physics and Their Relation Between Telepathy And The Etheric Vehicle of Secret Ninja Weapons" var sanılabilir. Yok. Acımın kaynağını buldum.

Kitapların diyebilecekleri, önü sonu; "Ali Ayşe'yi sevdi ve sonsuza dek mutlu yaşadılar, bu arada eğer bilgisayarınız ya da ağınız güvenlik duvarı ya da vekil sunucu tarafından korunuyorsa, Firefox uygulamasına internete erişmek için gerekli izinlerin verilmiş olduğundan emin olun." Bense insanım, "bütün hüzünleri okşadım birer birer, gizli bir ümide sarılarak biraz küskün", "bekle" dedim, "bekle döneceğim, güneşim tenini sararken." Sonra.. "huzurlu bahçesinde cennetin neşeli çocuklar gördüm, yüzleri rengarenk çiçekti, kamaştı gözlerim". Ve bütün bunlar bir günde olmadı.

Biber yedim. Acı.. Önce dilim uyuştu. Gerçekten. Sonra gözüm şaşı oldu, çok ciddiyim, biri sağa biri sola kaydı, koala oldum kendime sarıldım, korktum, nasıl gördüm, ayna vardı. Arkamda.. Biberin muhteşem acısıyla birden hın ne ölüyör diye arkamı dönmüşüm. Görüşüm de bir tuhaflaştı zaten o ara. Zaar bayılıyordum, son anda beyin buna ne dediyse bayılmadım (komik olma kalk kalk müder'sin sennn gibi. Belki sanki. Neblim. Ben bilmem beyin bilir. hoh hoh. –gerekirse kelime oyunları da yaparım, müder'im, dedim ya, kulağına biber sürerim. dilimlen). Öyle pis acıydı. Dil demişken, (hevet. bu bir üçak, hayır davşan yok artık uzun eşekten arkadaşım ceyms, yanında duvara karşı pozisyon alan da unforgiven iki ve hemi oo olamas parantezlerin içindeki de ta kendisi! Los Angeles buradan uzak dur –ollldu madem.) dilime tüp bal döktüm havadan, yaladım, geçmedi, kendimi yedim (dolgun dudaklarımı emdim, harikaydım ancak derini
algıya çevirişim gibi



hızlıydım çok, afedersin, bişe anlamadım) bana mısın demedi. Su içtim, ekmek bastım (ekmek basınca acıyı alır, kutsaldır, kafan yarılınca da ekmek basarsın, acırsa da, olur, ekmek güzeldir, tek'dir.), ab-bauww diye bağırdım. Ki ben acı severim. Daha doğrusu çeke çeke, haa demek ki insan hakettiğini yaşıyormuş (inanacaksın ya illlla ad'e'let'e gök kubbenin altında o ya da bu biçimde), bir pinokyo, yok madonna, yo yo o öbürü hani hayatla bir şeyler oluyordu da bu da ne kadar eelenceli hey hey diye bağırıyordu tren üstünde (eeelence treni) misali, adını unuttum şimdi.
..

..bir an durup gözlerine bakmamın nedeni böyle, ne diyeceğimi de unuttum.
Yersen. Du' böylesi daha kolayıma geliyor. Smooth transition, bir şey de şu hayatta, kolay gelsin, kemerleri ellediysek bunu da hakettik, değil mi? Ah ama ne yazık ki, unutmam ben, unutmuyorum işte.

"artık bir sihirsiz nefes gibisin,
şimdi taa içinde bomboş kalbimin,
akisleri sönen bir ses gibisin"

uh. Nasıl da bitiriyor insanı, uyuşturuyor dilini, konuşamıyor, değil mi?
ikisinin de sonu gelmişçesine.. her şey orada ölmüşçesine..
Sadece beyin, omurilik soyan'ı (aşık olunca soyunmamızı saylayan –gerçekleyen-- soyan), aynadaki refleksi (vurunca dizine veya sobaya elleyince, anı olanları şimdi içinde uzak), kestanen (eved. olamaz mı?) değil, herhepsi susuyor, ne varsa, ilgili ve ilgisiz kendince.. Gözleri şaşı oluyor insanın.
Arkasında kalmış oluyor artık,
o çocuk orada ölüyor,
Artık beyin buna ne diyorsa.. kimse duymuyor.
İşte sonsuz yalnızlığıyla en çok o zamanlarda yüzleşiyor, yakınlaşıyor belki de insan.
Biber yedim. Acı..
Her şey, herkes..
Acı oluyor,
görmeye başlıyor,
ne yapsan geçiremediğin, "ki ben acı severim"le kendine "bittabii şekerim" de'tt'iren, o acıyı kendiyle bütünleyen..
Sonra, unutmamama (mama mia) tezat, bilmek "unutsan geçer belki"yi ayrıca, extra extra yoruyor büzüyor insanın benliğini.. hani



#04
Biber.

ölmüştü çocuk, n'oldu o sahne? hani ölmüştüm?
Unutmuştum? Akisleri sönmüştü ses'lerin? Sessiz'di?
Unutursan geçer'di,
o var bir de. Saçmalıkların en daniskası, en göbekten olanı. Şey gibi, korkularınla yüzleşmelisin dostum, kırk gün boş mezarda uyu. Abi yapmasam? Neden? Gerek var mı? Daha da artık karanlıktan korkmayacaksın. Aklım karışmış havaya, madır olmuşum daha da yüzleş korkularınla. Onlar bennen yüzleşsin, yerlerse.
Unutursan geçer.
Unutmak sessizlik.
Unutmak ölüm.
Niye kimse anlamıyor, bilmiyor gibi yapıyor herkes? Bu kadar mı acı, hayatın, insanın kendi kendisi?
Unutmamam yüzünden değil mi zaten bu haldeyim,

hem..

hem, unutmak için midir yaşananlar, o zaman ne anlamı, önemi var ki önemli gün, an ve gecelerin? Birbirinin gözlerinin içine bakıp iç çekmelerin, bütün şiirler, öyküler, insana dair ne varsa, yalan değil mi, sessiz ve unutulacak değil mi o zaman? Unutulması gerekmez mi ellerin, birbirine değen dişlerin, altınyemişlerin, her şeyin? Acı, öncesi, sonrası, hepsi yekpare işte. Bütün'le. Unutmak demek, o çocuğun orada ölmesi..
Biberi yedik, acımız taze, haydi şimdi devam edelim. Gibi mi? Yoksa "ne kadar eeelenceli" mi?
Tüm benliğimizde..
ve ne çok gözyaşı aktı içimden bu sene, bu kısacık yıl içinde, aman kimse görmese..
Ben tamam da, sanki her şey, herkes uyuyor bir de, o var bak, aynı paragraf içinde. Birini, bir şeyi bekliyor. Sanki en güzel numara henüz yapılmamış, sanki en büyük kahraman henüz gelmemiş (ben benn, müder bibere karşı –olma mı? Biber değil, yerine "acı" olsa o an kahramanım işte, biliyorum, sadece istemiyorum hemen, sonra. Önce biber! O başlattı.), kimseyi kurtarmamış. Sanki şimdiye kadar olan biten her şey, bir şeylerin hazırlığı. Sanki, böyle, bu türlü, henüz hiçbir şey olmamış. Sessizlik içinde..
Örneğin çocuklar.. Kendi kendilerine konuşuyorlar. Ve kimse duymuyor. Farkındayım, bu cümle arkası "ve"ler özellikle de ve tabii olarak büyük harfle başlayınca, şık durmuyor ancak, velevki (velevski sofia) başka türlü de anlatılmıyor. Gelişine vuruyorum onlar sessizleştikçe, farkındalığına erişene, ama güzelim, anlamlıyım, dopdoluyum, dopdolduruyorum, o ayrı, çocuğum çünkü hala.. Aslen iki nokta da değil, hızlıyım da "çok"can'a, yine de eylem yoksa tek bıraktığım her nokta arkamdan pek de iyi konuşmuyor. Biliyorum. Gecelerim çın çın, uyutmuyorlar kepkendi olup olabilecekleri en ufak olsa da epetkili halleriyle.
Dızgırıçlar.
Uyuyamıyorum.
Uyuyunca, mutlaka kabuslar görüyorum.
Bir insan bir yılda bir kabus görürmüş.
Yalancı biliminsanları. Biri ikisi değil, hepisi. Bir kabus, bir sene, hah ha, bir insanın bir öykküsü vardır onu anlatır gibi mi? Yoksa "sadece şimdi var, uzun bir şimdi" şekli mi?
Yemeeez.
Nasıl yesin? Sen onu benim bu yılki otuz yedi bin sekiz yüz kırk üçüncü kabusumun kovuğuna anlat.
Anlat anlat, bağır, daha daha,
essin, değiştir havayı içeride..

Dilim uyuşuyor, yavaş yavaş, önce komik olan ardından gerçek oluyor, gerçek acı, acı ben sonra kalbin bomboşsa ne gezer ki damarlarında, neye yaşarsın ki daha oluyor,
O çocuk,
kendi kendine konuşan,
sorular soran,
çırpınan,
sorgulayan,
yitiyor,
O da gidiyor, bakıyorsun ardından. Öyle bir bakış ki, bir süre sonra, belki bir an, belki koca bir hayat, baktığın alan kendi ardın ve orada görüp yitirdiğin de "helbet ta kendin" oluyor.
O zaman bütün korkularının, acılarının, aşkının, "yaşadıklarının", bütün sen'inin, seni sen yapan her şeyinin, unutmadığın şeyler olduğunu görüyorsun,
Unuttukların çoktan geçmiş, bitmiş, yitmiş oluyor, olduğunu anlıyorsun,
sessizlik işte tüm geride kalan biliyorsun, çünkü duyamıyorsun, çünkü yoklar, unutmuşsun,

seni öldüren O'nu, onları bile,

sadece unutmadıkların, unutamadıkların seninle geliyor,
sen kendinden geçerken.
Unutunca yok, unutmazsan acı olacağını öğreniyorsun,

büyüyorsun,

ekmek de bassan geçmiyor.

Buldum kaynağını acımın, insanlığımın, varlığımın. Kitaplarda yazmayan, bir günde olmayan.. Anlatsam anlatsam bu kadarını anlatırım ve ne yazık ki anlatabildiği ile sınırlı değil insan..

MUDERMüzükleri "İkizDingiller"

Corpse Bride'ın Piano Düeti veya Phil Collins ve Chester Thompson'ın davul düeti, Vanessa Carlton'dan "Paint It Black" (Rolling Stones Cover'ı), Salt of The Earth ama Axl ve Izzy'den (elbette GN'R ama Rolling Stones yine), Faithless "We Come 1" da tamam ama Faithless vs Prodigy "We come 1 & Smack My Bitch Up" elbet daha şukela. Lou Reed, Bono, Elton John, Tom Jones, Suzanne Vega, Pavarotti, toplamda 27 "sanatçıdan" (BBC Senfoni Orkestrası bonusuyla) "Perfect Day", Bono demişken, Bono ve Corrs'dan (Andrea, OneOfTheHottest4Eva! –ComicBookGuy gibi okunacak) "When The Stars Go Blue" (şey de olur, Summer Wine, Ville Valo (Çakma Depp) ve Natalia Avalon version'ı da (Bonnie & Clyde gibin, bunu da böyle deyince JayZ'yle Beyoncé geliyor hemen tabii akla, JayZ kızı öptüyse, ki sevgili olduklarına göre öpmüş olmalı, o dudaklarından nasıl sağ çıkabilmişti Beyoncé hep düşünmüşümdür.) Haluk Bilginer ve Şebnem Dönmez'den "Dört Kitabın Manası", Metallica & San Francisco Senfoni Orkestrası ile "No Leaf Clover", Metallica'dan şey bile olur, 13 Şubat'92'de Los Angeles'da davula James, basa Kirk, vokale Lars, gitara Jason geçmişti hani (youtube'da vs am I evil live gibi anahtar sözcüklerle bulabilirsiniz, yaklaşık 1,5 dakika boyunca bu şekilde çalıyorlar, hatta arada Lars Bruce Dickinson'la ilgili bir espri de yapıyor falan söylemim izleyeceklere spoiler olmasın –Bruce iyidir, Steve –Harris tabii ki- daha iyidir.) Olur da Metallica'nın hiçbir şarkısını başka hiçbir sanatçı, grup vs bir kez olsun düzgün cov'redememiştir. Korn'dan Limp Bizkit'e Avril Lavigne'den bana kadar denemeyen kalmamıştır sanırım ki belki Megadeth'le az biraz olmuştu yanlarında James varken elbette sahnede ve Dave'in de eski bir Metallica üyesi olduğunu düşününce en azından "spirit"den içinde biraz olsun olmalı diye düşünüyor insan gırtlağını temizlemeden önce.. Robbie Williams'ın Manu Chao cover'ı, "King Of The Bongo", Teoman-Şebnem Ferah "İki Yabancı" ve Şebnem'in saçları, alevli hani, Ustalara Saygı kuşağından keşke gerçek olsaydı diye düşündürmesine rağmen Bono'yla Frank Sinatra'nın sanal düeti, "I've got you under my skin". Joss Stone'dan Queen'in "Under Pressure"ı. Mary J.Blige ve Bono'dan, Mary J.'in etkisizliğine rağmen her daim "One". Tarkan & Müzeyyen Senar "Benzemez Kimse Sana" (Aynı şekilde Nilüfer & Müzeyyen Senar, "Dalgalandım da duruldum"), Avril Lavigne & Goo Goo Dolls, "Iris", Kargo & Şebnem Ferah, "Kalamış Parkı", Santana & Everlast "Put Your Lights On" (aynı şekilde Rob Thomas'la Smooth'ları) .

MUDER Fotoları "Das Album"









MUDER "The One"
M.MUDER DEREBAŞI
muder@oyungezer.com.tr
www.muder.tv

Oyungezer
SAYI: 05 - 2008 / 03

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5
Üsküdar / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Jesuskane, jesuskane@oyungezer.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Muder, muder@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Sayfa Tasarımı
Serkan Korkmaz, serkan@oyungezer.com.tr

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

Bu sayıya katkıda bulunanlar
Damla Pınar Gök
Giray Özgil
Emre İnal
İpek Cevahir
Murat Özsaygılı
Ares Aybar

Reklam sorumlusu:
Tugbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67

SETİ Yapım ve Yayıncılık Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5
Üsküdar / İSTANBUL
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67

Basıldığı Yer:
UNIPRINT BASIM SAN. VE TİC. A.Ş.
Hadımköy Ömerli Köyü Mevkii – İSTANBUL
Tel: 0212 798 28 40
Basıldığı Tarih: 28 Mart 2008

Dağıtım: Merkez Dağıtım Pazarlama San. Ve Tic. A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Ramon Tamir Atölyesi - 4
. . .Ona seslenen adam da içeride gördüğü diğerleri gibi kısacıktı. Birbirine karışmış saç-sakalı yerlere değiyordu. Papyonu kaymış, üstü başı toz içinde, elbisesi üzerine boldu. Ramon'dan cevap beklemeden konuşmaya başladı, bu Atölye'dekilerin ortak bir özelliği olmalıydı: "Bugün nasılsınız efendim? Hava güzel değil mi? Sizin için üç tane kitap ayırdım, hangisiyle başlamak istersiniz? Aslında bence bu olmalı, yok yok şu, hah evet işte."

GELECEK AY

ADA BU KEZ SİZİ ÇAĞIRIYOR



OYUNGEZER'İN YENİ SAYISI 1 NİSAN'DA BAYİLERDE

Geçen sayının ayıpları!

1- Arka kapağımızın içini süsleyen Left 4 Dead'in bu ay ön kapağımızı süsleyeceğini düşünüyorduk ama yapımcılar oyunu "çıkmaz ay"a erteleyince, biz de sözümüzle kalakaldık. Ayıp Turtle Rock'ındır.

2- Dört sayfalık Posta İdaresi boyunca bir kere bile mektupların hangi adrese atılacağını belirtmemiş olmamız yüzünden birçok okurumuzun kafası karışmış. Sokaktan topladık bu ayki mektupları.

3- Yine Posta İdaresi'nde (s. 135), okurların kolaylıkla anlamlandıramayacağı bir ayıp var. Adorno'nun sözünün süslediği kedili resimin yerinde Tuğbek ve keditörün koyun koyuna uyudukları bir resim vardı ama Tuğbek o resmi kullanmamıza izin vermedi. Adorno'nun sözü de böylece havada kaldı.

4- Dergimize iki incelemeyle katkı sağlayan Emre "zero" İnal'ın ismini bir yazısında sadece "Zero" olarak, bir yazısında ise Emre 'Zero' İnan olarak yazmışız. İlk yazısının altında yanlış bir imza görmenin ne demek olduğunu bilir, özür dileriz.